

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE FILOLOGÍA
Departamento de Filología Inglesa II



TESIS DOCTORAL

El lector en el ciberespacio: una etnografía literaria de la cibercultura

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

María Goicoechea de Jorge

Directora

Isabel Durán Giménez-Rico

Madrid, 2004

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE FILOLOGÍA

Departamento de Filología Inglesa II



**EL LECTOR EN EL CIBERESPACIO: UNA ETNOGRAFÍA
LITERARIA DE LA CIBERCULTURA**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

María Goicoechea de Jorge

Bajo la dirección de la doctora

Isabel Durán Jiménez-Rico

Madrid, 2004

TESIS DOCTORAL

**EL LECTOR EN EL CIBERESPACIO:
UNA ETNOGRAFÍA LITERARIA DE LA CIBERCULTURA**

María Goicoechea de Jorge, Licenciada en Filología Inglesa

Universidad Complutense de Madrid

2004

Departamento de Filología Inglesa II, Facultad de Filología

**EL LECTOR EN EL CIBERESPACIO:
UNA ETNOGRAFÍA LITERARIA DE LA CIBERCULTURA**

María Goicoechea de Jorge, Licenciada en Filología Inglesa

Dirigida por la Doctora Isabel Durán Giménez-Rico

A mi hermano César

ÍNDICE

Agradecimientos	xi
Prólogo	xii
INTRODUCCIÓN	1
 Parte I: Raíces	
Capítulo 1: Raíces y rizomas de la cibercultura	47
1. ¿A qué llamamos “cibercultura”?	53
1.1. La cibercultura académica	73
1.1.1. La cibercultura en el ámbito universitario	76
1.2. La cibercultura popular	94
1.2.1. Ciberhippies o la ciberdelia de <i>Mondo 2000</i>	97
1.2.2. El ritual mecánico de los tecnopaganos	102
1.2.3. Ciberpunks	108
 Capítulo 2: En busca de la comunidad de ciberlectores	 120
2. El concepto de comunidad en el ámbito de la cibercultura	123
2.1. Comunidades de lectores y comunidades virtuales	133
2.2. Formulación de un marco teórico en el que inscribir a las comunidades de “ciberlectores”	 143
2.2.1. Comunidades lingüísticas	146
2.2.2. Comunidades discursivas	158
2.2.3. Comunidades de lectores	175

Parte II: Rituales

Capítulo 3: Ciberlecturas: El ritual de la lectura en la era digital	195
3.1. Etnografía de la lectura: Propuestas para un estudio de la cibercultura.	197
3.2. Leer en pantalla	220
3.2.1. La nueva ecología de medios	221
3.2.2. Fusión de medios: Medio + Medio = Mensaje	223
3.2.3. Medios fríos y calientes	227
3.2.4. El medio impreso y el medio electrónico	230
3.2.5. Textos en pantalla: ¿Platos fríos en un medio recalentado?	232
3.2.6. Digitalización del texto y su efecto sobre el ritual de lectura	237
3.2.7. La nueva oralidad textual	237
3.2.8. Manipulación del tiempo de lectura	243
3.2.9. ¿Zapping hipertextual?	244
3.3. Tecnología y cultura	250
3.3.1. Tecnofilia y bibliofilia	251
3.3.2. Alfabetización tecnológica: ¿El fin del homo tipográfico?	259
3.3.3. Centro y periferia en el ritual de la ciberlectura	264
3.3.4. Sobrecarga de información y tecnopoder	274
3.3.5. El nuevo orden de lectura	278

Capítulo 4: Cibertextos: El lector en el laberinto	285
4.1. Cibertextos: El problema de la definición del texto literario en la cibercultura.	292
4.1.1. Textualidad	294
4.1.1.1. Cibertextos y narrativas digitales	296
4.1.1.2. Cibertextos y narrativa no-lineal	307
4.1.2. Autoría y literatura	315
4.1.3. Lectura	324
4.2. El mito de la interactividad	329
4.2.1. Interactividad y lectura	334
4.2.1.1. Lectores en el laberinto digital	345
4.2.2. Juegos de ordenador y MUDs:	
El placer del texto = control	355
4.3. En torno al concepto de intertextualidad	366
 Parte III: Símbolos	 385
Capítulo 5: Narrativas digitales: El Tecnoromanticismo y el Cibergótico	
5.1. La cibercultura como nuevo paradigma artístico:	
¿Más allá del postmodernismo?	389
5.1.1. Stelarc & Co.: El arte posthumano	397
5.2. El Tecnoromanticismo o la nostalgia del futuro	412
5.3. El Cibergótico y la ciencia ficción ciberpunk	431

5.3.1. Paradojas tecnopaganas	434
5.3.2. Influencias neoluditas	438
5.3.3. Distopías y anti-utopías	441
5.3.4. Crítica cibergótica	444
5.3.5. Comentario de textos cibergóticos y ciberpunk	453
Capítulo 6: El ciborg: Una metáfora de la lectura posthumana	475
6.1. El mito del ciborg	475
6.2. La figura del ciborg como metáfora de la lectura	488
6.2.1. El lector posthumano de <i>Victory Garden</i>	498
6.2.2. La lectura de <i>Gravity's Rainbow</i> : Una vacuna contra los abismos de la paranoia, la ambigüedad y la sobrecarga informativa.	505
6.2.3. El regreso de Frankenstein: El monstruo que se enseñó a sí mismo a leer.	516
CONCLUSIÓN: Un mapa conceptual e ideológico de la cibercultura	541
Bibliografía	562
Apéndice A	580
Apéndice B	583
Glosario de términos	586

AGRADECIMIENTOS

Deseo expresar mi más sincero agradecimiento a la doctora Isabel Durán Giménez-Rico, por su dedicada labor como directora de tesis, y por su confianza en el trabajo. Asimismo, manifiesto mi gratitud al profesor José Luis Caramés Lage, por ser un buen guía por territorios desconocidos, y ayudarme a llevar a buen puerto este proyecto. A mis amigos Pilar Rau y Jason Crump, me gustaría agradecerles su impagable ayuda facilitándome la bibliografía deseada. A mi amiga Kori Handwegner, vivo ejemplo de que la ciencia no está reñida con el arte, quiero darle las gracias por abrirme el camino entre clones y ciborgs. Finalmente, doy las gracias a mi familia y amigos por su apoyo constante y su cariño, en especial a mis tíos Maribel y José Ramón. Me gustaría terminar agradeciendo la ayuda de mis padres, sin los que no hubiera podido realizar esta tesis; a mi padre, por su infatigable trabajo e interés, y a mi madre, por sus ánimos.

EL LECTOR EN EL CIBERESPACIO:
UNA ETNOGRAFÍA LITERARIA DE LA CIBERCULTURA

PRÓLOGO:

Esta investigación surge de la necesidad de esclarecer un cúmulo de interrogantes acerca del proceso de innovación en las humanidades, en concreto, sobre los efectos de la incursión de la cibercultura en el entorno de los estudios literarios.

Cuando comenzamos este trabajo, la cibercultura era un neologismo ambiguo y trasgresor que estaba en boca de muchos, pero sólo unos pocos parecían realmente saber qué significaba. En muchos casos, se anunciaba como la clave de la innovación en el campo del arte, en otros, el término “cibercultura” parecía hacer alusión a un fenómeno social y cultural más amplio, a pesar de que su íntima relación con la tecnología de lo virtual levantaba suspicacias en torno a su verdadera condición de “cultura”. En el campo de los estudios literarios la cibercultura se presentaba como una amenaza frente al futuro del libro. Nuestro propósito, pues, fue el de acometer el estudio de la cibercultura, intentando dilucidar su naturaleza desde la perspectiva de la etnografía y la crítica literaria.

A raíz de la llegada de la tecnología digital y los productos multimedia, el campo de la literatura se ve nuevamente alterado por la batalla entre la palabra y la imagen que divide a bibliófilos y tecnófilos desde hace tiempo. La cibercultura parece haberse construido sobre una paradoja que afecta a ambas facciones. A pesar de que algunas voces se apresuran a anunciar la extinción del *homo tipográfico* a consecuencia de la llegada del *homo digital*, la principal manifestación del fenómeno de la cibercultura, la red de Internet, parece ser un asunto predominantemente textual y tipográfico.

Los expertos anuncian que por poco tiempo, pues en cuanto se consiga aumentar la anchura de banda¹ será más rápido transmitir imágenes, vídeo y sonido, y el predominio del texto cederá cada vez más su paso a la imagen. Sin embargo, hasta ahora el texto ha predominado no sólo en la construcción de la Red propiamente dicha, sino también en la construcción de las ideas que han dado vida al ciberespacio. La mayoría de las fuentes originarias que describen y definen la cibercultura (los metamedios de la cibercultura) son obras impresas: publicaciones de índole académica comparten su labor orientadora con narraciones de escritores como William Gibson, Pat Cadigan, Neal Stephenson o Bruce Sterling.

La indiscutible y pertinaz presencia del medio impreso y, en particular, de la literatura de ciencia ficción norteamericana, dentro de la cibercultura, nos sitúa frente a una aparente contradicción, la cual hemos tratado de analizar en este trabajo de tesis. En un momento en el que la digitalización de la información se ha anunciado como la gran amenaza del viejo medio, en el que

se dice que nos encontramos en la edad tardía del libro, ciertas novelas, como *Neuromancer*, *Schismatrix*, *Synners*, o *Snowcrash*, ocupan un lugar predominante en la formación de la nueva cultura digital. La cibercultura está tan viva en sus páginas como pueda estarlo en una sala de *chat* o en una instalación de realidad virtual.

De aquí surge la idea de realizar una etnografía literaria de la cibercultura a través de su literatura impresa, para llegar a descifrar qué es aquello que caracteriza a la cibercultura, por qué trasciende los límites que supuestamente se le han dado (el medio digital), y descubrir cuál es la función que desarrolla la literatura impresa dentro del nuevo entorno mediático. Este trabajo es una reflexión sobre el papel de la literatura y la lectura dentro del contexto de la cibercultura, en un esfuerzo por averiguar el tipo de narrativas sobre las que se construye la nueva cultura y constatar la manera en la que las nuevas tecnologías a su vez están modificando nuestra comprensión del mundo y de nuestro lugar en él.

¹ Ver glosario.

INTRODUCCIÓN:

Hoy en día, cambios cruciales en la tecnología que sirve de soporte al texto, y en la forma de acceder a él, nos sitúan frente a una especie de revolución copernicana que nos obliga a reconsiderar la propia naturaleza del acto de lectura y a preguntarnos de nuevo qué es un texto, en qué consiste ser lector, qué significa leer.

La lectura, ese encuentro que tiene lugar a medio camino entre nuestra psique y el artefacto tecnológico que es el texto, constituye uno de los rituales básicos sobre los que se apuntala la nueva cultura digital. La cibercultura es, sobre todo, una forma de leer el mundo que nos rodea, una sensibilidad que permite construir puentes entre los objetos tecnológicos que pueblan nuestra realidad y las narrativas o discursos sobre los que han sido contruidos (las narrativas científicas, tecnológicas, sociales, morales, etc. que informan la creación de nuestros objetos culturales). Estas narrativas de la era digital, basadas sobre la racionalidad de los tratados científicos y las programaciones informáticas, están también imbuidas de cierto romanticismo que se manifiesta en las visiones novelescas y los mitos que han surgido en torno a los nuevos ídolos mecánicos. La cibercultura es, por tanto, una forma de leer que trae consigo sus propias ficciones, las cuales contaminan cada vez más la construcción de nuestra realidad cotidiana.

Desde la lectura de las ficciones más representativas de la cibercultura, pretendemos acceder no sólo al conjunto de valores y a la visión del mundo que estructura la nueva cultura sino también al modo en el que se definen sus miembros -sus comunidades de lectores- y sus objetos culturales - los textos en torno a los cuales se forman estas comunidades. Esta práctica de participación en una cultura a través de la lectura de sus textos literarios es la base de nuestro método, al que hemos denominado “etnografía literaria”.

La lectura, como acto constituyente de una realidad psíquica, es uno de los rituales fundamentales en torno al cual una comunidad participa de la construcción del mundo simbólico de su cultura. Sin embargo, la digitalización del texto, su nueva naturaleza líquida y ubicua, compromete el tradicional *status* del texto como “objeto” literario sobre el que anteriormente cristalizaban las interpretaciones y se formaban las comunidades de lectores. La construcción de objetos simbólicos, de alucinaciones compartidas acerca del texto literario, difícilmente puede llevarse a cabo sin la existencia de un referente textual común. Ésta es la situación que se da en la lectura rizomática de los laberintos hipertextuales, en la que el cierre hermenéutico de la interpretación queda, de alguna manera, en perpetuo suspense.

El hipertexto y otras formas de literatura digital se presentan, sin embargo, como la vanguardia literaria, como la encarnación de aquellos postulados críticos del paradigma postmodernista que anunciaban la muerte del autor y de la literatura misma. Asimismo, los teóricos del hipertexto creen que

el final del libro, tal y como lo conocemos, está próximo, y que la literatura debe ampliar sus fronteras para admitir a los nuevos productos multimedia en su concepto de lo “literario”. En este contexto, nos llama la atención que la novela de ciencia ficción, en el formato impreso tradicional, se haya convertido en un género clave para la cibercultura. Tanto hipertextos literarios como novelas parecen coexistir y reestructurarse para hallar un espacio dentro del nuevo entorno digital. El estudio de la cibercultura, como contexto de múltiples manifestaciones culturales de los últimos tiempos, es por tanto indispensable para profundizar en el análisis de la función de la novela y del hipertexto dentro de este nuevo ecosistema de medios.

Empezaremos por profundizar en las raíces de la cibercultura preguntándonos simplemente qué es la cibercultura: ¿es algo distinto del ambiente tecnológico que respiramos por todas partes?, ¿o se circunscribe al entorno creado por el nuevo medio digital?, ¿es una nueva tendencia artística?, ¿cultural?, ¿quién define su significado y quiénes son sus integrantes?, ¿se puede hablar de ella como perteneciente a una comunidad de lectores?, ¿es patrimonio de un conjunto determinado de textos?, ¿lleva consigo una nueva manera de concebir la literatura, una nueva poética o forma de leer?

Las respuestas a estas preguntas no sólo aluden a un fenómeno cultural y tecnológico que ha revolucionado nuestro mundo, sino que plantean nuevas cuestiones que atañen directamente al futuro de la literatura, del libro y de la lectura como actividad creativa.

- **Objetivos:**

“El lector en el ciberespacio” es una reflexión en torno al futuro de la lectura y de la literatura en el nuevo contexto de la cibercultura.

Nuestro objetivo principal es el de profundizar en el desarrollo de una metodología que abra un camino para los estudiosos de humanidades interesados en el área de intersección entre la cibercultura y la literatura. Nuestro punto de partida, a diferencia de estudios ya mencionados (Finneran, 1996; Ryan, 1999), no es el análisis exclusivamente literario de la nueva textualidad electrónica y ciberespacial, sino la investigación etnográfica de la cultura que ha producido este tipo de textos: la cibercultura. El propósito de este enfoque es el de ir penetrando poco a poco en el entorno del que han surgido este nuevo tipo de textos, para evaluar no sólo sus peculiaridades con respecto a la narrativa tradicional, sino también para ir descubriendo el lugar que ocupa la lectura y la literatura en el nuevo entorno mediático. Se trata de ir identificando los tipos de comunidades que acogen los textos de la cibercultura, los nuevos rituales de lectura y escritura, el mundo simbólico y, por último, los valores e ideología de la nueva cultura, los cuales decididamente tendrán un papel importante a la hora de determinar el tipo de lectura (y de lector) que la cibercultura privilegia.

El primer paso en este cometido es el de articular un contexto cultural, académico y artístico que sirva de marco en el que integrar una serie de manifestaciones artísticas, entre ellas las literarias, que han sido consideradas

como propias de la cibercultura. Para ello es necesario aportar una definición de cibercultura, lo cuál implica también la atribución al concepto de “cibercultura” de un tipo de comunidad, de un espacio social en el que esta cultura se halle de algún modo circunscrita, y de un conjunto de textos y manifestaciones culturales, sociales y artísticas que la den vida.

Los textos de la cibercultura, tanto digitales como impresos, son, por tanto, puntos de encuentro fundamentales, pues son los espacios virtuales que nos han orientado en nuestra búsqueda de la comunidad o comunidades de la cibercultura. Esta búsqueda se presenta problemática dada la incursión de un nuevo nivel de análisis en relación al concepto de comunidad: la realidad virtual del ciberespacio. Esta dimensión añadida intersecciona a su vez con otro tipo de comunidades lectoras que en cierta medida también pueden ser consideradas “virtuales”, como son aquellas comunidades discursivas creadas en torno a publicaciones periódicas, o comunidades de lectores que se reúnen para compartir sus experiencias de la lectura, una actividad que también se basa en la construcción de realidades virtuales. Esperamos emplear estas formas alternativas al concepto de comunidad tradicional para acercarnos a la realidad de las comunidades virtuales, y al nuevo espacio ocupado por las comunidades de lectores en el entorno de la cibercultura.

Una vez explorado el concepto de comunidad, pasaremos al estudio de la actividad de la lectura como uno de los ritos fundamentales sobre los que se

basa esta nueva cultura, y que ha sufrido a su vez importantes transformaciones.

El impacto cultural que ha supuesto el gran desarrollo de los medios de comunicación, en general, y de la cultura del ordenador, en particular, ha creado un contexto de lectura sumamente complejo. Nos encontramos con un entorno multimediático en el que los medios se interrelacionan y transforman mutuamente, intercambiando funciones y formas de lectura. En este entorno, no es de extrañar que los hábitos perceptivos del público también se vean afectados, dada la pluralidad de formas de recepción que cada medio establece. Sin embargo, creemos que los miembros de la cibercultura se definen por una particular forma de lectura, la cual requiere, al igual que otras prácticas culturales, de un proceso de socialización.

Nuestra hipótesis en relación al “ritual” de lectura propio de la cibercultura se basa en la asunción de que la lectura es una actividad aprendida en el seno de una comunidad y, por tanto, implica algo más que la adquisición de una destreza. Por tanto, creemos que las nuevas formas de lectura no dependerán simplemente de la adquisición de una alfabetización tecnológica – de tener el conocimiento informático necesario para “navegar” en el texto digital, o incluso de conocer distintos lenguajes de programación- sino que implicará la socialización dentro una comunidad particular de lectores.

A través del análisis de los ingredientes de las nuevas prácticas lectoras de la cibercultura, tanto en su vertiente académica como en la popular, se

expondrán los distintos intereses y valores que se manifiestan en los modernos ritos de lectura. Entender los hábitos de lectura como ritos tiene la función de desenmascarar su papel a la hora de definir a un grupo de miembros, en este caso miembros de la cibercultura, a base de marcar indirectamente a un grupo de excluidos: aquellos que desconocen el contexto cultural en el que se enmarcan los nuevos textos.

Si la localización de la comunidad de lectores es problemática, lo mismo ocurre con el contexto textual. Los textos de la cibercultura son artefactos culturales cuya digitalización los ha vuelto especialmente ubicuos, maleables, multi-dimensionales, pero también vulnerables a desconocidas manipulaciones. En el campo de la escritura nuestro objetivo principal se centra en abordar de nuevo el problema de la definición del “texto”. El sustrato tecnológico que sirve de soporte al texto se ha modificado y con ello también ha cambiado la apreciación de lo que tradicionalmente constituía la base de la literatura.

La interactividad, tanto como estrategia de lectura como de escritura, recibe un lugar especial en este estudio, que busca establecer un marco teórico en el que integrar un concepto que comienza a adquirir significados opuestos y contradictorios desde las distintas perspectivas de la ciencia informática y la crítica literaria. Algo similar ocurre con la noción de intertextualidad, cuya manifestación más explícita toma cuerpo en la escritura hipertextual. Distintos tipos de intertextualidad se analizarán con el fin de evaluar las nuevas prácticas de escritura.

El interés principal, sin embargo, continúa siendo el efecto de los nuevos tipos de texto en el proceso de lectura. Partimos de la idea de que el fenómeno de la cibercultura, además de traer consigo nuevas formas de textualidad y creatividad, funciona como un nuevo contexto de lectura. La cibercultura es un término que hace alusión a una nueva sensibilidad forjada por la experiencia del ciberespacio y la intrusión sin precedentes de la tecnología en el ámbito cotidiano. Al mismo tiempo, la cibercultura es también un campo de fuerzas donde se encuentran distintos intereses y prácticas sociales, nuevos ritos que aspiran a dominar el futuro de las prácticas lectoras y a imponer una representación del mundo determinada.

Las comunidades de la cibercultura aportan a la lectura literaria sus propios modelos de interpretación y comprensión del mundo, unos modelos que se ven reflejados no sólo en los nuevos mitos y metáforas que pueblan sus textos, sino también en la forma en la que los lectores se aproximan a ellos: las posiciones de sujeto que el lector adopta frente al texto.

Siguiendo la línea de investigación marcada por Escobar (1994) y Piscitelli (2002), este trabajo de tesis también abordará la exploración de una de las metáforas del yo más potentes de la cibercultura: la figura del ciborg. Esta metáfora ambivalente y difusa, mezcla de los campos semánticos relativos a la máquina y al organismo vivo, sirve tanto para representar el carácter posthumano y anónimo de las redes de información y los administradores

electrónicos con los que trabajamos a diario, como al híbrido lector en el que, sin darnos cuenta, ya nos hemos transformado los humanos.

Ya sea en nuestro uso de un ratón de ordenador, el mando de la televisión, o el teléfono móvil, la fusión con la máquina se convierte en parte integrante de nuestros ritos y rutinas. En cada caso, nos convertimos junto a la máquina en un único sistema cibernético, en el que ya no es la epidermis la que marca las fronteras sino el alcance de los flujos de información.

El ciborg incorpora de modo mitológico los sueños y pesadillas que el hombre ha forjado en relación a su creciente intimidad con la máquina, por un lado, y a su dependencia de ella, por otro. El resorte a la fabulación mitológica tiene la función de proporcionar modelos simbólicos en los que el inconsciente social o la imaginación colectiva puedan amalgamar una pluralidad de significados. Los mitos de la cibercultura, utopías y distopías futuristas, representan el signo de los tiempos precisamente en un momento en el que nuestra cultura aumenta su complejidad exponencialmente, y el ser humano tiene dificultades para comprender racionalmente su lugar en ella.

La hipótesis general que pretendemos defender es que el lugar privilegiado que ocupa la novela como práctica discursiva de la cibercultura tiene dos vertientes: la construcción de una imagen mental orientadora del ciberespacio, y la forja de nuevos hábitos interpretativos que preparan al lector para las nuevas experiencias de lectura en el entorno digital.

En primer lugar, gracias a la representación global de distintos modelos de ciberespacios o mundos virtuales alternativos, el lector puede adquirir cierta perspectiva respecto a su posición dentro del nuevo entorno mediático que le rodea, e imaginarse nuevas metanarrativas que den sentido a la complejidad circundante. La incursión de los ciborgs en los universos narrativos de las novelas de ciencia ficción emblemáticas de la cibercultura ofrece al lector la posibilidad de identificarse con nuevas posiciones de sujeto, incluyendo posiciones “posthumanas” o cibórgicas. Estos puntos de vista tienen su importancia pues quiénes decidamos ser dentro del nuevo entorno tecnológico depende directamente de los roles que se nos presenten como posibles.

En segundo lugar, las novelas impresas abanderadas por la cibercultura tiene la función de preparar al lector para una experiencia de lectura en la que la sobrecarga de información, la desorientación, la paranoia, obligarán al lector a modificar su expectativas respecto al texto, vacunándolo frente a los laberintos rizomáticos del texto electrónico.

Frente a la inestabilidad referencial del hipertexto, el texto impreso supone además un referente común, un lugar para la co-habitación, en el que una multiplicidad de lectores pueden convergen y al que pueden regresar, constituyendo un pilar sólido sobre el que construir comunidades de lectores en la bruma intangible del ciberespacio.

En ambos casos, el texto literario impreso ocupa la posición de un valioso instrumento de orientación para la navegación en el nuevo entorno mediático introducido por la cibercultura. Como han reconocido otros autores:

The current media ecology should at least reveal the novel for what it has always been: a powerful instrument for representing its own media multiplicity, and a discursive practice that can help us locate ourselves within the changing media environment (Tabbi, 1997: 24).

En su papel de metamedio, destaca la figura del ciborg, como la que mejor refleja no sólo la condición del ser humano contemporáneo, sino también la naturaleza híbrida del lector, de su comunidad, del texto y del autor. La necesidad de redefinir las nociones tradicionales de “lectura”, “texto”, “autor”, y “lector” dentro de un contexto que tenga en cuenta la nueva ecología de medios en la que nos encontramos nos ha llevado a elaborar el siguiente modelo metodológico.

- La etnografía literaria: el modelo etnográfico aplicado a la crítica literaria.

Esta tesis se proyecta desde las disciplinas más totalizadoras dentro de aquellas que estudian la relación entre lenguaje y cultura, como son la antropología lingüística, la semiótica y la pragmática, hacia las disciplinas más particularistas de la crítica literaria y la etnografía de la lectura. Al acercarnos desde un punto de vista etnográfico a la literatura nos topamos con las disciplinas de la antropología literaria y la pragmática literaria que nos ofrecen un largo camino ya recorrido en este campo.

Todas estas áreas de conocimiento están muy estrechamente relacionadas aunque cada una enfoca el estudio del texto y su cultura desde una perspectiva diferente. A este respecto es necesario detallar cómo utilizamos la terminología y de qué manera van a ser útiles para este trabajo cada una de las disciplinas mencionadas.

Nuestro objetivo concreto es unir cabos entre la etnografía de la lectura, una de las nuevas áreas de estudio dentro de la etnografía de la comunicación (o antropología lingüística), y la crítica literaria, en particular con la teoría de la recepción literaria. Dentro de este apartado dedicaremos una sección a la definición del texto en el contexto de la cibercultura.

1. Antropología literaria:

Adoptaremos la antropología literaria, orientada hacia dos objetivos principales, que son entender la función de la literatura dentro de una cultura, y llegar a entender una cultura a través de su literatura. Se trata de alcanzar un mayor conocimiento del ser humano, de su manera de entender el mundo y de cómo esta modela sus textos, prácticas y comportamientos. En este sentido, la antropología literaria aportaría el objetivo último de los estudios literarios.

Partimos de la premisa de que la literatura es un proceso que recibe su significado dentro del marco de una cultura determinada. Es una práctica más en el seno de una cultura y no puede ser estudiada de manera aislada, sino en relación al resto de las prácticas a las que se dedican los integrantes de esa

cultura. Su función dentro de una comunidad se ve definida en relación al lugar que ocupan los demás medios. Pero no como un sistema de exclusión, sino como una ecología de medios que influyen unos en otros. Más que una teoría determinista de los medios de comunicación, al estilo McLuhan (1964), en la que la interacción entre los distintos medios está limitada a una usurpación de contenidos de las viejas tecnologías por las nuevas, la etnografía sugiere una interacción más rica y complicada, en la que los medios antiguos cambian de posición y de uso, se reciclan, se contaminan, influyen unos en otros, de tal manera que no es posible analizar un medio de forma aislada, sin conocer el entorno cultural y la carga de significados y de funciones que cada comunidad otorga a cada medio.

2. Semiótica y pragmática literaria:

Al hablar de semiótica nos referimos a las tendencias de la semiótica postestructuralista, la cual ha evolucionado hasta encontrarse en un terreno muy similar al de la etnografía. Partiendo de una definición del signo que excluía al intérprete, la semiótica contemporánea ha llegado a una descripción del proceso formal de la semiosis que sitúa al intérprete en el centro. También ha pasado de la clasificación estructuralista de los sistemas de signos a una exploración de cuáles son los modos de producción de signos y significados. Y en este respecto, la semiótica ha influido de gran manera en la forma de aproximarnos a la literatura en este trabajo, principalmente en el énfasis puesto

sobre las convenciones literarias y la manera en la que el significado es construido a través de códigos culturalmente compartidos.

Una de las aportaciones de la semiótica que más repercusión ha tenido en la elaboración de este trabajo ha sido la semiótica dialógica o interpretativa de Charles Sanders Peirce, que hemos adoptado como base para el estudio de la relación entre texto y lector.

La pragmática literaria, por su parte, pone de manifiesto la importancia del contexto de lectura y de la comunidad de lectores a la hora de realizar un estudio del texto literario, pues incluso en los niveles más básicos de comprensión del texto (como en el de su coherencia) anteriores al proceso de interpretación, entran en juego no sólo los conocimientos de un lector individual, sino las formas de lectura desarrolladas, usadas y valoradas dentro de una comunidad de lectores concreta.

Conceptos importantes que tomamos prestados de la pragmática literaria son los de textualidad y legibilidad, la intertextualidad (como estrategia de lectura y escritura), el concepto de género, y los estudios sobre modalidad aplicados al género de la ciencia ficción. La investigación que nos servirá de marco teórico a este respecto es la recogida por Elizabeth Knutson en “Literary pragmatics and the concept of readability” (1995).

3. Antropología lingüística:

La antropología lingüística estudia la relación entre el lenguaje y la cultura, constituyendo una de las ramas más importantes de la antropología.

Lo que distingue a los antropólogos lingüísticos de otros estudiosos del lenguaje es su énfasis, no ya en el uso del lenguaje –perspectiva que comparten con otros investigadores, particularmente con los sociolingüistas- sino en el lenguaje como un conjunto de recursos simbólicos que intervienen en la constitución de la fibra social y de la representación individual de mundos, tanto “reales” como posibles (Duranti, 1997). Este enfoque permite a los antropólogos lingüísticos acometer desde posiciones innovadoras algunos de los temas centrales de la investigación antropológica como son la legitimación del poder, los procesos de socialización, la política de la representación, la construcción cultural del yo, la relación entre los ritos y las formas de control social, los campos de conocimiento, la creación artística y la política del consumo estético (o la política económica de la cultura), etc.

De la antropología lingüística hemos adoptado su definición interdisciplinar de cultura (uno de los conceptos más estudiados y criticados en los últimos tiempos), destilando una fórmula que conjuga las principales teorías postestructuralistas de la cultura, entre las que se encuentran las teorías que entienden la cultura como un sistema de comunicación, como un sistema de mediación y como un sistema de actuación.

La teoría de la cultura como sistema de comunicación (o teoría semiótica de la cultura) en la que nos hemos apoyado está basada, no tanto en la teoría estructuralista de Lévy-Strauss, como en los enfoques interpretativos de Clifford Geertz y la metapragmática de Michael Silverstein. Ambos enfoques comparten perspectivas con los presupuestos básicos de la teoría literaria de la recepción y la pragmática literaria.

Geertz, en su intento por desarrollar un método de investigación que dé cuenta de los procesos interminables de interpretación que caracterizan la experiencia humana, se encuentra muy cerca de los postulados de la hermenéutica filosófica de Gadamer y la pragmática interpretativa de Peirce:

The concept of culture I espouse...is essentially a semiotic one. Believing, with Max Weber, that man is an animal suspended in webs of significance he himself has spun, I take culture to be those webs, and the analysis of it to be therefore not an experimental science in search of law but an interpretive one in search of meaning (1973: 5).

Desde este punto de vista, la cibercultura es una más de las redes de significación que ha construido el hombre en torno suyo, y su análisis debe basarse en la interpretación de las narrativas que la constituyen.

Las redes o sistemas de significación están formadas por signos, los cuales no sólo evocan conceptos, creencias, identidades o situaciones determinadas en la mente de su receptor (su valor denotativo), sino que también le indican o señalan algo más que está en el contexto, algo que se presupone, y que a pesar de no estar en el mensaje explícito, es comprendido (el valor connotativo que difícilmente puede ser aislado del proceso de significación general).

Ampliando las teorías de Peirce y Jacobson, Silverstein estudia la función de los signos en su calidad de índices. Desde esta perspectiva, el lenguaje, utilizando sus elementos como índices, hace que las formas comunicativas sean vehículos para las prácticas culturales en tanto en cuanto presuponen o establecen un contexto. Esta forma de analizar la relación entre cultura y lenguaje nos ayuda a comprender la manera en la que la comunicación no sólo se basa en la relación convencional entre el signo y su contenido, sino que el signo, en su uso como índice o señalador, se comprende en la medida en que el sujeto es capaz de captar las relaciones contextuales que tal signo introduce.

En relación a la cibercultura, analizaremos las formas en las que sus textos y formas de significación utilizan la indexicalidad, señalando hacia un contexto que se da por sabido y seleccionando de este modo su propia comunidad de lectores.

Otro aspecto de la cultura como sistema de comunicación es el estudio de las metáforas como teorías populares del mundo. Las metáforas han recibido la atención de los antropólogos lingüísticos como procesos mediante los cuales entendemos y estructuramos un campo de experiencia en términos de otro distinto. Desde un punto de vista funcional, las metáforas sirven para controlar nuestro entorno social y natural, mientras que desde un punto de vista cognitivo las metáforas constituyen esquemas culturales en los que se haya de forma simplificada y prototípica un cúmulo de experiencias y teorías populares

respecto al mundo. Esta perspectiva se utilizará para el análisis de la metáfora del ciborg como símbolo de la vivencia del yo en la cibercultura.

La teoría de la cultura como un sistema de mediación sitúa el lenguaje al mismo nivel que el resto de los utensilios que utilizamos en su calidad de objeto mediador entre el ser humano y la realidad. Los dos tipos de objetos, materiales (los martillos, las flechas, los ordenadores o los televisores) e ideacionales (los lenguajes artificiales, las conversaciones, las teorías sobre Dios o el universo) son instrumentos a través de los cuales el ser humano media su relación con el mundo.

Esta visión de la cultura es útil a la hora de introducir el ordenador como otro sistema de mediación que tiene un efecto determinado sobre la cultura lectora. Sin embargo, también puede llevar a planteamientos problemáticos pues indirectamente alude a la posibilidad de una relación no-mediada con el mundo. Cuando los sistemas de mediación, como el lenguaje o la tecnología, son tratados como sistemas independientes con existencia propia aislada del hombre nos encontramos ante el fenómeno de “transferencia de la extensión” (“Extension Transference Factor”) que analiza Edward T. Hall (1976). Este concepto nos será de gran ayuda a la hora de explicar el papel de los sistemas de extensión tecnológicos que forman parte de la cibercultura.

Finalmente, y también muy cercana a la pragmática de Peirce y a las teorías postestructuralistas de la cultura, se encuentra la teoría de la cultura como un sistema de prácticas o actuaciones. El interés por los aspectos estables

y estructurales de la cultura se reemplazó por el reconocimiento de la fluidez de las culturas y la facilidad de su contaminación. En un intento de reconciliar las teorías más deterministas con las idealistas, Pierre Bourdieu (1984) entiende a los miembros de una cultura, o a los actores sociales, como seres que ni son completamente el producto de unas circunstancias materiales externas, ni sujetos intencionales del todo conscientes socialmente, y autosuficientes a la hora de construir reflexiones y representaciones:

The theory of practice as practice insists, contrary to positivist materialism, that the objects of knowledge are constructed, not passively recorded, and, contrary to intellectualist idealism, that the principle of this construction is the system of structured, structuring dispositions, the *habitus*, which is constituted in practice and is always oriented towards practical functions (1990, 52).

La noción de *habitus*, que definiremos en detalle más adelante, es la piedra de toque a la hora de unir al individuo con un marco de referencia más amplio, como es la noción de comunidad. La comunidad se entiende como un campo de acción en el que se practica un cierto juego con sus normas correspondientes o *habitus*. El *habitus* constituye la información contextual que ha sido asimilada por los miembros de la comunidad y los caracteriza. Pero no es sólo una estructura interna, sino que también se perpetúa mediante la repetición ritual de ciertas prácticas en torno a las cuales se forma la comunidad, como puede ser el acto de lectura. A pesar de su naturaleza ritual, el *habitus* no es un concepto rígido o completamente predecible (pues volveríamos a encontrarnos con una suerte de determinismo) sino que evoluciona y se contamina de otras culturas o contextos.

Si la teoría de Pierre Bourdieu nos ayuda a comprender la función de ciertas prácticas culturales en la constitución de la noción de comunidad y sus jerarquías, el concepto diádico de cultura de Immanuel Wallerstein (1990) es la base de nuestra explicación del campo de fuerzas que divide a la cibercultura en su proceso de instauración como área de conocimiento y nueva cultura. En su análisis del uso del concepto de cultura, Wallerstein pone de manifiesto la manipulación a la que se somete dicho concepto mediante su doble uso, tanto como factor homogeneizante (cuando se habla, por ejemplo, de la cultura nacional) y como factor jerarquizante (la cultura como capital simbólico gracias al cual unas personas son más cultas que otras).

Además de servir de marco para las teorías de la cultura que hemos mencionado, la antropología lingüística también provee un método de investigación basado en unas preocupaciones teóricas comunes. A través del método etnográfico podemos llevar este concepto de cultura a la práctica, y aplicarlo al estudio de la cibercultura.

El método etnográfico se ha aplicado en esta investigación en tres cuestiones fundamentales:

1. El concepto de comunidad como categoría de análisis definida por los intereses particulares del investigador.

La comunidad objeto de nuestro análisis es, en cierta medida, una categoría idealizada, una comunidad dialógica de lectores, a medio camino entre el medio virtual y el “real”, entre el medio impreso y el digital.

2. El método etnográfico de observación participativa.

Al igual que la experiencia literaria, lo que distingue a una etnografía de otros métodos de estudio de la cultura humana es su condición de vivencia. El investigador intenta acercarse lo más posible a la experiencia cultural del grupo, a través de su participación en las actividades del grupo y la observación de la mayor parte de acontecimientos sociales posible. En este trabajo, la cibercultura ha sido estudiada a través de una incursión en su mundo por parte de un no-nativo, a través de la lectura de sus textos más representativos, de horas de navegación por el ciberespacio y de correspondencia con otros cibernautas interesados en el fenómeno de la cibercultura, así como la asistencia a exposiciones de artistas relacionados con el arte cibernético, y un largo proceso de reflexión y escritura.

3. El desarrollo de unas categorías de análisis específicas para la etnografía literaria: ¿En qué se fija un etnógrafo literario?, ¿Cuáles son los patrones que dotan a un hecho de relevancia etnográfica-literaria?

La antropología lingüística contemporánea hace hincapié en tres aspectos teóricos principales: la actuación, la indexicalidad, y la participación (Duranti, 1997). Estos tres aspectos teóricos de la antropología lingüística, cuando son aplicados al estudio de las prácticas literarias de una comunidad, convergen en tres conceptos muy próximos a los de la crítica literaria, como son la competencia literaria, la intertextualidad y la interactividad.

Por un lado, el concepto de actuación en el que está interesada la antropología lingüística ha evolucionado a partir de las nociones de Chomsky (*performance/competence*), como uso del sistema lingüístico, y de Austin, como el concepto referido a hacer cosas con palabras, hacia una noción de actuación proveniente del ámbito de los estudios folclóricos y artísticos en general que pone el énfasis en la función poética del lenguaje: esto es, en el área de la acción humana en la que se pone especial atención al modo en el que el acto comunicativo se lleva a cabo. El énfasis en la actuación pone de manifiesto que siempre hay una dimensión estética en el acto comunicativo, pues siempre se está expuesto al juicio y evaluación del receptor. No hay uso del lenguaje sin implicaciones sociales y estéticas, y el propio trabajo del etnógrafo no es una excepción a esta regla.

La labor del etnógrafo de dotar de significado, de sentido cultural, a la acción observable en el mundo “real” se ha visto orientada al estudio de las representaciones simbólicas, como los textos narrativos, cinematográficos o televisivos, que influyen de manera determinante en la configuración de esa red de significación que media entre la realidad y el ser humano.

Según Norman K. Denzin, los datos sobre los que realiza su estudio el etnógrafo tienen una naturaleza textual performativa:

There are, as Bruner (1986) argues, inevitable ‘gaps between reality, experience, and [the] expressions of that experience’. Ethnographers deal with performed texts, ‘structured units of experience, such as stories, or dramas...socially constructed units of meaning.’ (1997: 5).

Esta nueva noción de texto sirve para definir unos usos lingüísticos determinados y clasificarlos en distintos géneros, acortando de este modo la distancia entre “realidad” y construcción literaria. Estudiar y saber identificar dichas unidades de significado socialmente construidas es requisito imprescindible para interpretar y comprender aquellas unidades reconstruidas a su vez en el texto literario como manifestación cultural.

La indexicalidad, la segunda de las áreas que ocupa la atención de la antropología lingüística contemporánea, es un tipo de significación en el que el signo (por ejemplo, el humo) está en relación de contigüidad con el fenómeno que representa (el fuego). A diferencia de los símbolos y los iconos, los índices establecen un tipo de relación existencial con lo que representan. En gran medida, el ciberespacio y su modelo textual característico, el hipertexto, están contruidos a base de índices. Los cibernautas se identifican por descripciones textuales que indican y apuntan hacia su persona, el sistema de enlaces nos dirige siempre hacia otro texto.

En este sentido, la indexicalidad está relacionada con una labor de contextualización que en la obra literaria se realiza a través de la intertextualidad. Estas claves contextualizadoras son un subgrupo de los signos indexicales. Su función dentro del lenguaje está íntimamente relacionada con el concepto de actuación y el de *habitus*, pues el uso de la intertextualidad otorga valor simbólico al mensaje a la vez que distingue al grupo de personas que es capaz de identificar el intertexto correctamente de las que no.

Las prácticas de contextualización también varían según la comunidad, pero en cualquier caso su distribución desigual dentro de ella establece una jerarquía de miembros (Gumperz, 1996). El análisis del “tecnopoder” (Jordan, 1999) parte de esta distribución desigual de conocimientos y claves contextualizadoras que tiene lugar en la cibercultura.

Para finalizar, actuación e indexicalidad están también relacionadas con el tercer concepto básico: la participación. La comunicación literaria entendida como una forma más de práctica de significación (“signifying practice“), está dentro de un sistema o conjunto de eventos comunicativos en los que participa una comunidad. Más allá del objeto creado por una manera específica de escribir, la literatura, como experiencia de la que participa una comunidad de lectores, es una manera específica de leer y de interactuar con el texto, que requiere un proceso de aprendizaje y que está basada en unas convenciones sociales y culturales.

- Teoría de la Recepción y la definición del texto dentro de la cibercultura:

La teoría de la recepción literaria deja su huella en este trabajo en la influencia que han tenido sus postulados a la hora de analizar la interacción entre el lector y el texto. Muchos críticos del hipertexto han basado el concepto de interactividad propuesto por el formato hipertextual en la pasividad del lector tradicional. Sin embargo, esta idea del lector como receptáculo pasivo

del texto hace tiempo que ha sido superada. Empero la falta de un conocimiento profundo de las teorías orientadas al lector de David Bleich, Norman Holland o Gabrielle Schwab por parte de críticos del cibertexto, como Aarseth o Murray, dificulta la comprensión del texto como objeto simbólico, esa construcción mental que todo lector inconscientemente superpone al referente textual, y que toma cuerpo, no sólo mediante el acto individual de lectura, sino a base de la acumulación de lecturas e interpretaciones que una comunidad de lectores ha ido sedimentando sobre el texto en cuestión.

La digitalización de la literatura ha precipitado un momento especialmente reflexivo respecto de la naturaleza de la textualidad y lo literario, convirtiendo la definición del texto en una tarea ardua y de naturaleza elusiva. El debate que atraviesa la cibercultura parece anunciar la llegada de un nuevo cambio de paradigma, que afectará no sólo a la definición del texto sino a toda la institución literaria.

Respecto a los cambios de paradigma vale la pena recordar la famosa conferencia inaugural de Hans Robert Jauss en la Universidad de Constanza titulada "Historia literaria como provocación a la ciencia literaria" (1966). Se ha escrito mucho desde entonces, pero vale la pena recordar dos aspectos recalcados por Jauss con respecto a los cambios de paradigma y a la función de la literatura en la sociedad.

En primer lugar, y según la adaptación que hace Jauss de las teorías de Thomas S. Khun (1962) acerca de los cambios de paradigma en la historia de la

ciencia, la historia de la literatura está también organizada en torno al agotamiento de antiguos paradigmas, entendidos como modos de recepción e interpretación de la obra literaria, y al surgimiento de otros nuevos. Sin embargo, Jauss reconoce que en las ciencias humanas existe el caso casi inconcebible en las ciencias naturales de que un paradigma históricamente acabado se renueve, como ocurrió con la crítica arquetípica de C.G. Jung (1991). Pero, ¿qué factores determinan la caducidad de un paradigma o su vigencia? Desde el punto de vista de nuestra situación actual, esta cuestión vuelve a ser pertinente, porque no cabe duda de que la tecnología digital está trayendo consigo un nuevo paradigma interpretativo. Así, en el entorno de la crítica artística se debaten distintos términos que reciclan movimientos del pasado, como son las propuestas “tecnorománticas” (Coyne, 1999) o “neobarrocas” (Calabrese, 1987). Para determinar el término que mejor define los artefactos culturales, prácticas y experiencias literarias de la cibercultura será necesario profundizar en nuestra comprensión del contexto social del que surge.

Otro aspecto fundamental que nos recuerda Jauss es que la obra literaria es recibida y evaluada en relación con otros productos culturales y con la experiencia cotidiana de la vida, dado que la lectura literaria es una construcción social que contiene no sólo normas literarias y valores, sino también deseos, demandas y aspiraciones. Según Jauss, la literatura compete, pues, con otras artes y fuerzas sociales por la emancipación de la humanidad, y

es necesario tener en cuenta la ecología de medios que rodea al lector para comprender la función social de la literatura dentro de un contexto determinado.

Para Jauss, un signo inequívoco de la crisis de un paradigma es su falta de habilidad para fundamentar un juicio crítico frente al conjunto de productos culturales que le son contemporáneos. Pone el ejemplo del fracaso de los métodos de investigación del paradigma de la estilística y la estética inmanente de la Nueva crítica ante ciertas obras de Joyce o Beckett, de las cuales es difícil extraer un significado inmanente. Lo mismo ocurre con las artes no canónicas: los métodos creados por este paradigma para la literatura de prestigio, o para un canon de obras clásicas, no dan respuesta respecto al lugar que ocupa la literatura frente a ciertos fenómenos que presentan los medios masivos de comunicación. Según esta visión, la literatura que se encuentra en escuelas y universidades, la que se enseña al alumno de filología, de acuerdo con un reglamento estatal o un currículo universitario, sería una literatura insignificante en la praxis, frente a lo que diariamente la televisión pone ante nuestros ojos, lo que nos inunda a todos en forma de publicidad, lo que el consumidor normal compra en el puesto de periódicos, lee en Internet, o ve en el cine.

El paradigma estilístico, el último estudiado por Jauss, ha llegado también a su fase de agotamiento. Desde nuestra perspectiva actual podemos decir que los Estudios Culturales han traído consigo el paradigma que

reemplazaría a la Nueva Crítica. Como Jauss señaló, lo que se necesita no es un análisis filológico autosuficiente en el que el estudio científico de la literatura esté justificado por un conocimiento estético elevado al rango de finalidad en sí mismo, sino un acercamiento al texto literario por medio de una dialéctica entre lo que nos es propio, y por tanto cercano, y aquello que nos es extraño y lejano (que coincide exactamente con la máxima de Malinowski (1922) con respecto a la función del antropólogo). La verdadera virtud del filólogo sería, pues, facilitar un acercamiento constante de lo lejano, así como provocar un alejamiento tal de lo cercano que nos permita observar nuestra realidad con nuevos ojos. Este razonamiento lleva a Jauss a la deducción de que sólo una ciencia hermenéutica puede ser una metodología legítima para la ciencia literaria.

A este respecto, Gabrielle Schwab (1986), discípula de Iser, ha aportado grandes contribuciones a la teoría crítica literaria acercando los estudios antropológicos y psicoanalíticos sobre la formación de objetos culturales y simbólicos al proceso de lectura. Su noción de texto transicional se utilizará para comparar la narración textual y la hipertextual.

Definir el concepto de “texto” en el contexto de la cibercultura es una ardua tarea. ¿Podemos considerar el fenómeno de la cibercultura como la llegada de un nuevo paradigma? Si, como defiende Jauss, cada paradigma define y crea, no sólo sus técnicas de interpretación, sino también sus objetos de análisis, sería necesario analizar cuál es el concepto de texto que se maneja

en la cibercultura, pues éste estará también sujeto a los valores y postulados de un paradigma concreto.

Una primera aproximación al difuso concepto de texto que emerge del seno mismo de la cibercultura nos alerta de que las fronteras que tradicionalmente definían al texto han quedado obsoletas. Para volver a dibujar el terreno, es necesario considerar cuatro dimensiones diferentes desde las que se puede estudiar el texto literario dentro del nuevo entorno mediático en el que nos encontramos. Raine Koskimaa (2000), en su tesis titulada *Digital Literature*, distingue cuatro categorías al respecto: la digitalización de la literatura impresa, la publicación digital de literatura original, la literatura que hace uso de las nuevas técnicas permitidas por el formato digital, y la literatura colaborativa en red. Nosotros hemos unido en una sola categoría las dos primeras de Koskimaa, pues las consideramos dos variantes del mismo fenómeno, y hemos añadido una dimensión más, la literatura impresa de la cibercultura, a la que dedicamos un lugar prominente en este trabajo.

1. La literatura impresa digitalizada.

El texto literario, no importa cual fuera su formato anterior (impreso, manuscrito, grabado), puede digitalizarse. Esto supone la transformación de todo tipo de textos a un lenguaje digital que facilita su distribución, normalmente a través de Internet, pero también en disquete o CD-ROM.

Dentro de este apartado podemos distinguir dos vertientes: la digitalización de literatura antigua y la digitalización de obras nuevas.

La digitalización de la literatura ya existente se ha orientado, sobre todo, a la difusión de obras clásicas. Un ejemplo de este uso lo constituye el gran archivo *The Project Gutenberg*¹. Este proyecto forma una gran base de datos, que ofrece la posibilidad de dar a conocer a través de Internet textos antiguos, incluso aquéllos de los que apenas quedan ejemplares. De esta forma el deterioro físico del texto y su escasez no suponen ya una barrera para su divulgación.²

Otro aspecto que se facilita mediante la digitalización del texto es su estudio estadístico, lo que posibilita todo tipo de análisis de estilo en un corpus de gran tamaño.

Por otra parte, la publicación digital de literatura original es otra de las vertientes de la digitalización de literatura. La literatura no cambia su forma, sino que simplemente se utiliza la publicación digital para distribuir los textos. Este tipo de publicación ha sido utilizada sobre todo por los escritores noveles, como un medio muy barato de dar a conocer su obra.

La publicación paralela del mismo texto en el formato digital y en el impreso, es una forma que empieza a ser habitual para algunas publicaciones

¹ Ideado en 1971 por <<http://promo.net/pg>>.

² Se puede encontrar, por ejemplo, una fotografía de gran calidad de un fragmento de papiro de la *Ilíada* de Homero (<<http://odyssey.lib.duke.edu/papyrus/records/4r.html>>), o La *Divina Comedia* en distintos idiomas y traducciones, con gran profusión de ilustraciones originales y música (<http://www.divinecomedy.org/divine_comedy.html>). El MIT ofrece una buena base de datos de obras clásicas (<<http://classics.mit.edu>>). La guía de navegación, *Literatura*

periódicas. Un caso interesante de publicación paralela es la obra de William J. Mitchell, *City of Bits: Space, Place and the Infobahn*, publicada como un libro impreso por el MIT Press, y como documento HTML en Internet. George Landow cuenta cómo ambos formatos empezaron a divergir a medida que el texto digital se fue transformado con el paso del tiempo, pues es muy fácil actualizarlo y añadir enlaces, convirtiendo el texto original en una obra de múltiples autores (1997, 75-76). Sin embargo, muchos de los textos publicados a través de Internet están en formato PDF, con la intención de fijar su forma de cara a su impresión. De este modo el texto confirma su apego a las convenciones establecidas por el medio impreso³.

2. Literatura digital en pantalla.

El ordenador se convierte en el nuevo soporte de la literatura digital, sustituyendo la lectura en pantalla de un CD-ROM a la del libro. El principal modelo de texto a tener en consideración en este caso es principalmente el hipertexto literario, aunque más que un tipo de texto es un tipo de escritura. En este apartado entran los textos literarios que han utilizado las nuevas técnicas

en Internet (Keating, 1998), de la editorial Anaya orienta al lector sobre la literatura clásica que se puede encontrar íntegramente digitalizada en Internet.

³ Arturo Pérez-Reverte ha sido uno de los primeros autores europeos de renombre en seguir los pasos de Stephen King, publicando la cuarta entrega de su serie del Capitán Alatriste, *El oro del Rey*, a través de Internet en un experimento que ha acometido la editorial Alfaguara. En una entrevista a *El Mundo* (31/10/00), declaró que su relación con Internet termina en la difusión de su libro, pero que no piensa adaptar su lenguaje al del nuevo medio. Sin embargo, los internautas que pudieron acceder a su libro un mes antes de su publicación impresa por quinientas pesetas, encontraron mucho más que el texto íntegro de la novela preparado para imprimir. Junto a éste aparecen secciones de acompañamiento que introducen al lector en la trayectoria de Pérez-Reverte y muestran de modo gráfico todo el universo del Capitán Alatriste. También se permite la comunicación con el autor en un apartado interactivo.

que la tecnología digital ha puesto al alcance del autor, desde novelas en formato hipertextual (como *Afternoon. A Story* (1987) de Michael Joyce) hasta poesía interactiva (como la obra de Jim Rosenberg⁴, *Integrations* (1997)).

En general, este tipo de literatura tiene todavía poca difusión pues hay pocas editoriales que se dediquen en exclusiva a los textos electrónicos en formato CD-ROM. En Internet podemos encontrar algunas muestras, pero la obra completa es vendida por compañías como Eastgate Systems Inc.⁵ (“the primary source for serious hypertext”). El espacio que otras tiendas de libros (como Amazon.com) les dedican es muy pequeño, lo que impide el fácil acceso a ellos.

3. Literatura digital en la Red.

Este tipo de literatura hipertextual utiliza estrategias que sólo pueden ser realizadas si se integra el texto en Internet. La versión electrónica de *City of Bits* sería un ejemplo. El texto sigue una evolución casi orgánica, pues es actualizado periódicamente por Mitchell y su equipo de co-autores del MIT Press, que seleccionan los comentarios más revelantes de los lectores y los van añadiendo al texto. Otro ejemplo es *Leporauha [Rest Peace]* (1997) de Matti Niskanen, cuyos enlaces utilizan con habilidad no sólo las conexiones internas de la obra, sino también, y sin previo aviso, los desvíos a otros documentos de

⁴ Algunas muestras del trabajo de Jim Rosenberg se pueden ver en su página web en la dirección: <http://www.well.com/user/jer/inter_works.html>.

⁵ La dirección de Eastgate Systems desde la que se pueden hacer pedidos y ver muestras es: <<http://www.eastgate.com>>.

la red, como las páginas Web de partidos políticos o de prensa amarilla (Koskimaa, 2000).

Existe una gran variedad de textos digitales que hasta cierto punto incluyen elementos literarios –estructuras narrativas, personajes y situaciones de ficción, pero que no consideramos literatura, propiamente dicha, pues esto violaría de alguna forma su naturaleza. Nos referimos a los juegos de ordenador basados en juegos de rol, simulaciones, los espacios narrativos de la realidad virtual, los MUDs⁶, mensajería instantánea, etc. Todos ellos son fenómenos muy interesantes que podrían tener mucha influencia en el desarrollo de la literatura, pero los consideramos fenómenos paralelos que seguramente evolucionaran en formas artísticas independientes, como el cine o el teatro (Pearce, 1997).

4. Literatura impresa de la cibercultura.

Paradójicamente, en la mayoría de los casos el término “narrativa digital” se utiliza para referirse a textos impresos. Es precisamente este fenómeno el que nos interesa analizar. La “narrativa digital” abarca no sólo los textos de las categorías anteriores, sino también una gran cantidad de textos impresos. En general, los textos impresos de la cibercultura suelen ser de dos tipos. Por un lado, nos referimos a aquellos textos, de índole académica o periodística, que comentan y discuten todos los productos generados por la cibercultura (podríamos llamarlos los “metatextos” de la cibercultura). Por otro

lado, las novelas de ciencia ficción que describen el desarrollo de la tecnología informática y del ciberespacio en mundos futuros son también obras emblemáticas de la cibercultura. Son estos textos impresos los que, al dar una forma concreta a la cibercultura, la constituyen de un modo especial.

La literatura impresa se ha reservado un nicho dentro del nuevo entramado de medios instaurado por la revolución digital. Nos referimos concretamente a su función de metamedio, o medio que sirve de comentario o guía de navegación y orientación en el vasto universo mediático creado por la tecnología digital y, en particular, por Internet. Estos textos son tan influyentes en la producción de textos digitales, como los textos digitales son en ellos, pues se han hecho eco de los tremendos cambios que trae consigo la era digital en su temática, estilo, género, etc. Son textos que recrean la experiencia cibernética en un intento por entender esa experiencia, entre otras cosas.

- Etnografía de la lectura y crítica literaria como disciplinas de base para una etnografía literaria de la cibercultura:

La literatura, entendida principalmente como una experiencia de lectura, se ha transformado de forma contundente para abrazar los nuevos hábitos interpretativos, los nuevos géneros, metáforas, y mitos, que la revolución digital ha traído consigo. En este trabajo proponemos unir cabos entre dos disciplinas que han estado trabajando desde puntos de vista complementarios;

⁶ Ver glosario.

la etnografía y la crítica literaria, para llegar así a realizar una "etnografía literaria".

Entendemos por etnografía literaria la disciplina en la que un etnógrafo, mediante un ejercicio de observación y de abstracción, construye un nuevo texto en el que se intenta dar cuenta de una serie de fenómenos literarios y culturales y de su razón de ser. Se trata de alcanzar un mayor conocimiento del ser humano, de su manera de entender el mundo, y de cómo ésta modela sus textos, prácticas interpretativas y comportamientos. Una etnografía literaria está hecha predominantemente a través de los textos, de la lectura misma, a partir de la cual llegamos a una apreciación de la comunidad o comunidades de lectores que los acogen. Así pues la etnografía es una nueva lectura, un punto de encuentro con la diferencia, que entraña siempre el encuentro con un texto o con una nueva cultura.

Los etnógrafos de la lectura estudian el significado que distintas culturas y civilizaciones otorgan al acto de la lectura con el fin de llegar a una mayor comprensión de las implicaciones que tiene la lectura en la constitución de la fibra social y cultural de la comunidad estudiada y de su visión de mundo. A su vez, estos estudios se utilizan para calibrar con mayor criterio la universalidad de las afirmaciones en relación a la noción de "lectura" que la antropología occidental tradicional ha tomado por válidas.

La metodología es variada, y va desde el estudio bibliográfico a la observación participativa, desde la investigación diacrónica a la sincrónica,

desde el análisis comparativo al ejemplo singular. En general, la etnografía de la lectura acomete el estudio de la lectura desde unas posturas no teóricas que no habían sido tomadas en cuenta anteriormente a causa de múltiples prejuicios acerca de la naturaleza de la lectura. El principal es el de pensar que la lectura es un proceso que, al ser coordinado en el cerebro, no puede ser comprendido a través del análisis histórico o antropológico. Ya que el método de experimentación de la etnografía es la observación participativa, parecería que hay muy poco que podamos observar de una actividad que tiene lugar en la mente de los individuos. Sin embargo, esta concepción universalista de la lectura, por un lado, generaliza lo que occidente entiende por leer a todas las demás culturas, y por otro, malinterpreta lo que es casi por completo un constructo cultural.

Un dato curioso desde el terreno de la neurociencia es que el cerebro no reconoce la función de leer en sí misma. Lo que llamamos “leer” puede ser entendido como la suma de innumerables operaciones del pensamiento, lo cual explica el hecho de que algunos pacientes que sufren de amnesia visual pueden, sin embargo, continuar leyendo y sacando sentido de su lectura. Nadie sabe a ciencia cierta lo que ocurre en el cerebro mientras leemos, pero esto no es óbice para que el estudio histórico y antropológico de la lectura no se pueda llevar a cabo (Stock, 1993).

En relación a otras áreas de interés para la antropología, la etnografía de la lectura es un área de conocimiento bastante reciente. Surge de la necesidad

de compartir conocimientos entre dos disciplinas: la antropología y los estudios literarios. Con la instauración del enfoque cultural en los estudios literarios, el crítico literario ve su campo de visión ampliado al estudio de los contextos culturales que dan forma a sus textos. El antropólogo, frente a esta invasión que amenaza con extinguir su papel, debe aprender a incluir la textualidad como otro más de los campos de interacción de los que se ha estado ocupando hasta ahora. Pero si la antropología ya ha venido prestando atención a los métodos literarios y los ha utilizado para analizar representaciones de poder y diferencia, hace relativamente poco tiempo que se ha empezado a aplicar las técnicas etnográficas al estudio de la literatura.

Los etnógrafos de la lectura han destacado la importancia de estudiar los momentos de transición ante la llegada de una nueva tecnología, pues es precisamente en ellos cuando salen a la luz con mayor claridad las premisas, las categorías culturales sobre las que se basa un sistema de lectura y escritura concreto, y la función social e ideológica que realizan.

No obstante, en un principio, la antropología no se centró en el estudio de la lectura como una práctica que pudiera tener una función social, sino que analizó los sistemas de escritura como tecnologías que implicaban poco más que el uso de un código. Lo contrario ocurría con la crítica literaria tradicional la cual, como se quejaba George Landow en su introducción a *Hyper/Text/Theory* (1999), se fijó en todos los aspectos de la textualidad salvo en su condición tecnológica, esto es, en su uso como un sistema de transmisión

de información, como pueda ser el teléfono o la radio. Ambas áreas de conocimiento, sin embargo, empiezan a converger en el reconocimiento de que la escritura es, sobre todo, parte de un sistema de lectura e interpretación cuyas normas están firmemente ancladas en un determinado contexto cultural, de ahí el renovado interés que las comunidades de lectores han recibido desde las dos áreas de estudio.

La historia de la preocupación de la antropología con los sistemas de escritura y de lectura, y con la alfabetización de la población, ha seguido a grosso modo los siguientes pasos: de la invención de la escritura como un símbolo duradero, material y visible del habla, cuyo descubrimiento es útil para la humanidad entera, pasando por la alfabetización como una marca en la escala de la evolución tecnológica, a la alfabetización como una ideología social y política que está al servicio de unos intereses particulares (Fabian, 1993: 82). Es decir, el enfoque se ha trasladado desde una visión de la escritura como tecnología avanzada, a una preocupación por la lectura y la escritura como prácticas que sirven para excluir y manipular a los individuos. Más allá de la oscuridad que rodea a un simple texto para muchas personas del planeta, la sociedad occidental se encuentra en un momento en el que una nueva alfabetización se torna necesaria; la tecnológica. Y lo que es más: la diferencia entre los analfabetos tecnológicos y los “cibercultos” (aquellos lectores que por sus conocimientos y socialización forman parte de la cibercultura) demarca al

conjunto de escogidos para el nuevo ritual de lectura, e indirectamente define a los excluidos.

La etnografía de la cibercultura se encuentra, sin embargo, en una posición peculiar, expuesta en la pregunta de Arturo Escobar (1994): “¿nos encontramos con una antropología sin seres primitivos?”. Quizá la cibercultura nos ofrezca la posibilidad de reconfigurar ese cierre prematuro en torno a las figuras del “otro” y de lo “semejante”, de lo “salvaje” y lo “moderno” característico de la antropología del siglo pasado, pues sus manifestaciones populares parecen sufrir una regresión atávica, mientras que las culturas tradicionales se revisten de modernidad. Según Escobar, la tendencia en las etnografías hoy en día es la de renunciar progresivamente a una objetividad absoluta, y defender una parcialidad reconocida y reflexiva.

Este es un terreno minado, pues como hemos aprendido de la etnografía de la lectura, cada nueva alfabetización va cargada ideológicamente y es necesario tener una postura crítica frente a ella. Para poder realizar una lectura crítica de la cibercultura debemos encontrar un punto de cierto distanciamiento, sin el cual no seríamos conscientes de los cambios ocurridos. Para la etnógrafa del ciberespacio Anette Markham, por ejemplo, la experiencia del ciberespacio no entraña una forma diferente de relacionarse con el mundo: “la gente vive la experiencia del ciberespacio de la misma manera que otras cosas en su vida – no es tan radicalmente distinto” (Markham, 89). Precisamente, muchos usuarios han incorporado de tal manera el ciberespacio a su vida cotidiana que

no son capaces de reconocer el cambio que ha acontecido en sus vidas. A pesar de este grupo, muchos de ellos cibernautas profesionales, el ciberespacio es un entorno que resulta más o menos “extraño” para una cantidad muy grande de personas. El número creciente de usuarios de Internet va dotando de una halo de familiaridad al nuevo medio, cuyos efectos, sin embargo, permanecen en estado embrionario.

Los textos literarios se convierten en el medio ideal desde el que realizar una lectura crítica del nuevo entorno digital que nos envuelve y advertir de sus posibles efectos. El escritor de ciencia ficción en concreto, siguiendo la técnica de extrañamiento que le caracteriza, parece seguir la máxima del antropólogo de tornar exótico lo cotidiano y hacer cotidiano el exótico futuro. El ciberespacio de Gibson, como otros de sus hermanos literarios, el “metaverso” de Stephenson, el “schismatrix” de Sterling, o el “docuverso” soñado por Nelson, son metáforas que intentan desvelar el futuro, no sólo de la humanidad, sino también de las posibles formas de entenderla. El escritor explora el tipo de relación que el lector establece con los textos, a través de los cuales interpreta y “lee” la realidad (ya sean textos audiovisuales, impresos, musicales o multimedia), y las teorías del conocimiento que éstos favorecen.

En una comunidad dedicada al estudio de la literatura, como pueda ser la comunidad académica de críticos literarios, la lectura es la actividad central, el ritual alrededor del cual el grupo se forma como comunidad (dialógica) de lectores. La lectura se convierte en un diálogo estructurado por dos ejes: aquél

definido por la relación entre texto y lector, y aquél entre el lector y su comunidad. Las relaciones que se establecen a lo largo de ambos ejes están intrínsecamente relacionados entre sí. Ambos están inmersos en un mismo elemento que sirve de filtro perceptivo, la cultura. Desde el momento que entendemos al texto como el “otro”, como esa entidad externa y en muchos casos culturalmente remota que necesitamos interpretar, estamos aplicando un modelo de contacto cultural a nuestra comprensión de la lectura (Schwab, 1986).

Etnografía y crítica literaria se unen, pues, en un intento de analizar la manera en que los modelos de respuesta hacia la otredad, adquiridos en un determinado contexto cultural, dan forma a nuestros hábitos de lectura.

La cibercultura en sí lleva a cabo una depuración de múltiples perspectivas y rituales de lectura diferentes, en la que la complejidad de las teorías científicas y literarias se fusiona con las teorías pseudo científicas y tecnopaganas de la cultura popular, dando lugar a un *maremagnum* de referencias cruzadas y tropos que sólo el iniciado reconoce como propias de la cibercultura. A su vez, la comunidad ciberculta de lectores representa la paradoja de la cultura occidental, en la que la necesidad de comunicación y reconocimiento en el seno de la comunidad entra en conflicto con el miedo al contacto real con el otro. La reversión ciberculta al telecontacto - ese contacto telepático propagado en bits en una red virtual de ordenadores, donde el cuerpo se ha desvanecido frente a la maleable masa informática en la que se ha

convertido el sujeto - es una retorno a una época de unidad primordial, en la que no existía separación entre sexos, entre cuerpo y alma, entre el yo y el otro.

El precio que se paga, sin embargo, por la sofisticación con la que hemos llegado a pensar acerca de la escritura y la lectura se traduce a menudo en una gran confusión de términos. Algunos antropólogos, como Fabian (1993), auguran que nos dirigimos hacia una desmaterialización progresiva en nuestras formas de lectura e interpretación, pues la fascinación por los símbolos y las representaciones de la cultura occidental ha llevado a favorecer teorías “especulares” del conocimiento (en el sentido de que se adoptan como objeto de conocimiento lo que no es más que la imagen, el símbolo o la extensión de aquello que se pretende estudiar). El espacio de la comunicación "virtual" acentúa esta aparente dislocación entre el espacio del cuerpo, de lo físico, y el espacio de la representación -la imagen, el doble textual- hasta el punto de desdoblarse la realidad en dos, añadiendo un mundo cibernético alternativo.

El antropólogo Edward T. Hall (1976), sin embargo, apunta hacia los peligros de dejar de distinguir entre los sistemas de extensión que se han construido para ser herramientas útiles al ser humano (incluidas las ficciones), y la realidad externa. Hall se refiere a este mecanismo como el problema de la “transferencia de la extensión” (“extension transference”), operación mental que implica el confundir el sistema de representación (por ejemplo, la escritura) con aquello que representa (la realidad, las ideas, etc.). Sin embargo, este mecanismo es la base de la capacidad humana para crear “alucinaciones

consensuadas” y vivir dentro de ellas, siendo el ciberespacio otra más dentro de las múltiples alucinaciones que compartimos cotidianamente.

Así pues las preguntas que se hace el etnógrafo literario con respecto a los textos de la cibercultura están orientadas a desvelar la función que realiza la creación de nuevas “alucinaciones consensuadas” y el tipo de demanda de donde surgen. El texto ciberculto guarda, además, el testimonio de la forma en la que la experiencia del cibernauta está transformando el espacio de la comunicación literaria, contaminando los textos y reclamando unos modos de percepción que son ajenos al texto. ¿Leeremos, pues, sólo lo que pueda transportarse al ciberespacio, privilegiando todo aquello que se pliegue a la representación informática?, y de ser así, ¿qué tipo de valores se verán desplazados?

En tanto en cuanto nuestra dependencia del medio electrónico vaya en aumento, cada paso que avancemos en un mayor conocimiento de su efecto en nuestras prácticas lectoras nos liberará de caer en la espiral mediática y nos ayudará a encontrar salidas airoas de sus posibles peligros.

Nos gustaría terminar esta introducción haciendo una sucinta descripción de lo que constituirá el contenido de cada capítulo.

El primer capítulo explora las raíces de la cibercultura, exponiendo las definiciones contrapuestas de “cibercultura” que circulan de modo paralelo y describiendo las dos comunidades de las que surgen estas definiciones: la cibercultura académica y la cibercultura popular.

En el segundo capítulo se aborda la noción de comunidad dentro de la cibercultura y se propone una definición que combine las disquisiciones de tres disciplinas y sus objetos de estudio: la etnografía de la comunicación y sus comunidades lingüísticas, los estudios de composición y escritura y sus comunidades discursivas, y la crítica literaria y sus comunidades de intérpretes o lectores.

El tercer capítulo está dedicado al estudio de la lectura desde la perspectiva de la etnografía de la lectura y las teorías de Marshall McLuhan (1964) sobre los medios de comunicación, destacando las convenciones que controlan la actividad de la lectura en la cultura occidental y los cambios introducidos por la tecnología digital en los ritos lectores.

El capítulo cuarto profundiza acerca del problema de la definición del texto en la cibercultura y analiza la creación textual desde dos aspectos que reciben una atención especial tanto por parte de la cibercultura académica como por la popular: el concepto de interactividad, tan explotado en relación con los productos culturales de la cibercultura, y el concepto de intertextualidad, en relación con la función de la memoria en el hipertexto y en el género de la ciencia ficción.

Los capítulos quinto y sexto exploran el universo simbólico de la cibercultura. El capítulo quinto establece un contexto en el que enmarcar las estructuras narrativas y mitológicas características de la cibercultura, de sus utopías y distopías, en un intento de delinear los discursos artísticos del

Tecnorromanticismo y del Cibergótico como las narrativas digitales en las que se inscriben las novelas de ciencia ficción, en relación con otros artefactos culturales. El capítulo sexto parte de uno de sus mitos primigenios, el mito del ciborg, desde sus orígenes en la figura de Frankenstein, hasta sus representaciones más modernas en la literatura de ciencia ficción contemporánea e hipertextual. Este mito se utiliza como metáfora del yo lector dentro de la cibercultura, y a través de él se estudian las nuevas posiciones de sujeto que ofrecen las narrativas digitales.

Parte I: Raíces

Capítulo 1

Raíces y rizomas de la cibercultura

“The matrix has its roots in primitive arcade games,” said the voice-over, “in early graphics programs and military experimentation with cranial jacks.” On the Sony, a two-dimensional space war faded behind a forest of mathematically generated ferns, demonstrating the spacial possibilities of logarithmic spirals; cold blue military footage burned through, lab animals wired into test systems, helmets feeding into fire control circuits of tanks and war planes. “Cyberspace. A consensual hallucination experimented daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts...A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding...” (Gibson, 1984: 51).

Con este párrafo el escritor canadiense William Gibson pasó a la historia como el inventor de la palabra “ciberespacio”. Profeta de Internet antes de que existiera, ha conseguido que su novela *Neuromante* se convierta en una lectura de culto dentro de la cibercultura. En este extracto de *Neuromante*, un programa de ordenador para niños narra el origen del ciberespacio (al que también llama “matriz”) y lo sitúa en antiguos videojuegos, programas de gráficos, y experimentos militares en los que hombre y máquina llegan a fusionarse por completo mediante una interfaz directa cerebro-ordenador (“cranial jacks”). La habilidad de Gibson en la construcción de su metáfora del ciberespacio se basa en su capacidad para amalgamar lo que constituiría un cambio sustancial en nuestra forma de percibir el mundo: la llegada de la realidad virtual, o lo que es lo mismo, la realidad digitalizada. Pues, ¿qué tienen

en común los videojuegos, los programas de gráficos o los sistemas cibernéticos para usos militares, sino la facultad de crear espacios en los que datos extraídos de la realidad son digitalizados y representados gráficamente, construyendo una nueva dimensión que puede ser de algún modo habitable por el hombre?

Estas construcciones virtuales ponen de manifiesto, sin embargo, una concepción del mundo basada en la reducción matemática de todo tipo de información a su representación gráfica, construyendo mundos paralelos, unos reflejos de otros hasta el infinito. El ciberespacio de Gibson es el producto de una concepción platónica del universo, un lugar de “nunca jamás” habitado por niños cuyo alimento intelectual es la pureza cristalina de los conceptos matemáticos, un lugar para el privilegiado o para el pirata superdotado, a las órdenes de alguien más privilegiado o más criminal que él. En *Neuromante*, el ciberespacio es el escenario de fondo sobre el que se trazan las tortuosas sendas de un hombre en busca de sí mismo, del reencuentro cada día más lejano con su propio cuerpo -esa carne despreciada por el cibernauta- y de la pérdida definitiva de un espacio común que le une verdaderamente con el otro.

La novela contemporánea de ciencia ficción ha convertido la metáfora del ciberespacio en un nuevo terreno de juegos y de experimentación literaria, que tiene la doble función de proveer una vía de escape y entretenimiento a sus lectores, a la vez que ofrece una ácida crítica social sobre el cambio acontecido en nuestra manera de relacionarnos con la alteridad, de concebir realidades alternativas, e incluso de leer, no ya buscando comprender la esencia del ser

humano, sino deleitándonos en ficciones que nos devuelven la imagen de lo que nos gustaría ser: omnipotentes gracias a la tecnología.

Ahora que la tecnología ha hecho realidad una vez más nuestras ficciones, la vanguardia de la literatura contemporánea extiende sus raíces y se alimenta de este nuevo espacio digital, que es fuente de inspiración, información, imagen y simulacro cada vez más preciso de antiguas prácticas sociales que adquieren una nueva luz y se ven modificadas por el medio electrónico. El ciberespacio parece generar una cibercultura. Para los críticos literarios ávidos de nuevos impulsos, la cibercultura es un nuevo campo de estudio que ofrece gran cantidad de territorios vírgenes a explorar; mitos nuevos y reconstruidos, textos comunales y multimedia, géneros que se metamorfosean, incluso textos sin autor, textos poshumanos producidos por máquinas literarias. Todo este desbordamiento de los parámetros tradicionales asociados al texto, produce un fenómeno paralelo al descubrimiento de nuevas áreas de estudio; la pérdida de orientación. Como recalca Paul Virilio (1995), esta pérdida de orientación es uno de los aspectos negativos que se producen con la llegada de Internet y las “autopistas de la información”:

The specific negative aspect of these information superhighways is precisely this loss of orientation regarding alterity (the other), this disturbance in the relationship with the other and with the world. It is obvious that this loss of orientation, this non-situation, is going to usher in a deep crisis which will affect society and hence, democracy (1995:24).

Culturas alejadas entre sí se encuentran integradas en una aldea global cuyos habitantes comparten los rasgos extrañamente familiares de una cultura

de la informática. En el nuevo universo de la cibercultura, el acercamiento hacia el otro es informático, pertenece a la esfera de lo virtual, mientras que los cuerpos quedan relegados al estatus de sombra. Como veremos, esta desorientación respecto a las relaciones con el otro o con el mundo es también endémica a los estudios sobre cibercultura.

La realidad sensible se duplica, y ahora es necesario advertir de qué realidad estamos hablando, si de la realidad "real" o de la virtual. Desde el punto de vista de la etnografía, esto supone un nuevo reto, un doble giro, una pirueta analítica. A pesar de la dificultad añadida, el etnógrafo que acomete el estudio de la cibercultura tiene una ventaja sobre el observador no iniciado; está acostumbrado a dar coherencia a una sobrecarga de información, la cual sería desbordante e inútil si no hubiera aprendido a utilizar los filtros con los que le provee su metodología.

El estudio de una cultura supone siempre la necesidad de discriminar, entre una infinitud de datos, aquéllos que sean significativos y relevantes para el investigador. El resultado es siempre la proyección sobre una realidad nueva de unas estructuras mentales previamente concebidas, pero en lugar de aceptar este hecho como una limitación, es útil entender la etnografía como el texto en el que toma cuerpo el diálogo entre lo conocido y lo desconocido, entre un mundo literario en cuyas reglas del juego hemos sido adiestrados, y un nuevo medio que reestructura nuestras formas de lectura y escritura, de crítica e interpretación, y nos invita a reinventarnos en distintos personajes, a

metamorfosar nuestra imagen previa de lector en una criatura que hace tiempo que llevamos incubando, mitad máquina mitad conciencia.

Para paliar esta sensación de desorientación (“non-situation”) que amenaza con dejar al lector sin anclajes críticos, este capítulo pretende servir de guía a futuros lectores de la nueva cultura digital, ser un mapa sobre el que dibujar los distintos territorios, comunidades y tribus que pueblan la cibercultura, y las ideas que se han producido respecto a ella, teniendo siempre en cuenta que este texto es a su vez un documento que registra la manera en la que el filo analítico de un etnógrafo estructura y da sentido a una realidad cultural.

La cibercultura se establece como un campo de batalla ideológico en el que distintas comunidades luchan por obtener la hegemonía. La definición de cibercultura está en juego, y con ella la de quiénes son sus miembros y quiénes los excluidos o marginados. Veremos que dos definiciones de cibercultura, opuestas y complementarias, contienden entre sí y de la lucha se genera un cierto *habitus*, una forma de leer e interpretar la cibercultura que en sí misma constituye la autonomía del campo; formando un todo que es al mismo tiempo único y plural. Estas definiciones surgen de dos grandes bloques de comunidades distintas que representan para nosotros el “centro” y la “periferia” de la cibercultura. Del debate entre ambas surgen las convenciones y prácticas interpretativas, las bases comunes sobre las que se asienta el acto de lectura de esta nueva comunidad cibórgica y literata, objeto de nuestro análisis.

Partimos de la premisa de que el contexto cultural en el que se sitúan los textos y los lectores de la cibercultura es, sobre todo, el producto de una nueva economía de la información cuyas consecuencias a largo plazo todavía no están claras. Creemos que nos encontramos en un momento de transición ante una revolución tecnológica, aunque su punto de fulgor para algunos críticos no ha llegado todavía (Piscitelli, 2002).

La literatura, tanto la popular como la de prestigio, se transforma para asimilar, transformar, subvertir y hacerse eco de los temores de una sociedad frente a una revolución tecnológica que amenaza con engullir cada vez más aspectos de su existencia. La reorganización de los medios de comunicación empieza a sentirse en las intersecciones entre ellos (la intersección televisión/teléfono móvil en la nueva televisión interactiva, o prensa/Internet en las versiones electrónicas de los periódicos, por ejemplo). En el caso de la literatura de ciencia ficción, nos encontramos ante la transformación de un medio (el impreso) que cede su espacio informativo para acoger las inquietudes que provoca otro (el digital). Ésta es una de las fórmulas que permite a la institución literaria, todavía basada en los parámetros de la imprenta, afrontar los nuevos retos de la era digital. La palabra “cibercultura” se repite como una fórmula mágica que augura múltiples potencialidades. Sin embargo, ¿qué es realmente la cibercultura?.

1. ¿A qué llamamos “cibercultura”?

En este apartado vamos a trazar el recorrido de los acontecimientos más importantes en el seno de la cibercultura hasta llegar a la situación actual en la que se encuentran sus estudios.

En un primer acercamiento, descubrimos que la cibercultura toma cuerpo en un conjunto de textos de diversa índole: académicos, literarios y populares, entre los que se cuentan numerosas antologías, monografías, novelas, cuentos, y revistas especializadas.

La cibercultura puede traducirse, pues, en un universo textual en el que se distinguen dos ámbitos o comunidades diferentes, las cuales parecen haber evolucionado en dos líneas cuyas trayectorias a menudo se entrecruzan: la cibercultura popular y la académica.

A lo largo de la década de los años 1990, la cibercultura se asienta en la imaginación popular gracias, principalmente, al trabajo periodístico realizado durante este periodo, en periódicos, revistas y libros. De 1993 a 1994, *Time Magazine* publicó dos historias sobre Internet, *Newsweek* una larga crítica, apareció la segunda edición de *Internet for Dummies* y *The Whole Internet*. Revistas como *Elle*, *Marie Claire* y *Self* tentaban a sus lectoras con atrayentes títulos de portada que anunciaba la llegada de nuevos tipos de relaciones personales a través del ordenador. En esta misma línea, el primer número de la que se convertiría en la revista de referencia del cibernauta avezado, *Wired*¹, ofrecía un artículo titulado “Digital Sex” (1993).

¹ Se puede encontrar en <<http://www.wired.com>>.

Este tipo de literatura tuvo la virtud de introducir a los lectores neófitos en un campo bastante técnico, mediante distintos reclamos, siendo el sexo uno de los más atrayentes. De esta manera, se familiarizó al gran público con las aplicaciones de las tecnologías más tempranas de la Red: los protocolos de transferencias, el Gopher, Lynx, UNIX, Telnet y Usenet.²

Junto con *Axcess Magazine* y *Wired*, la revista *Mondo 2000*³, fundada en 1989, ha llamado la atención del mundo académico por su capacidad de crear tendencias y contribuir a forjar una noción popular de la cibercultura. Este tipo de revistas especializadas, dirigidas a un lector con un perfil profesional relacionado con la industria del ordenador y con un alto poder adquisitivo, han marcado la pauta de una cibercultura muy contradictoria, consumista y rebelde al mismo tiempo.

El cine ha sido uno de los medios más potentes a la hora de acercar al público las ideas que la cultura popular ha generado en torno a la cibercultura, nutriéndose de los tropos y mitos contruidos por el submundo de los comics, la ciencia ficción y los juegos de ordenador. El gran éxito popular de *The Matrix*⁴ fue precedido por muchas otras películas de temática relacionada con la cibercultura, como *Bladerunner* (basada en la obra de Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*), sobre los límites entre lo humano y lo

² Ver glosario.

³ Se puede encontrar en <<http://www.mondo2000.com>>.

⁴ *The Matrix*, basada en un cómic de Moebius y dirigida por los hermanos Wachowsky, *Johnny Mnemonic*, con guión de William Gibson y dirigida por Robert Longo, y *EXistenZ* de David Cronenberg, introducen el tema de las interfaces directas cerebro-computadora, en las que la nueva criatura no es un androide creado *ad hoc*, sino una persona quirúrgicamente transformada en un ciborg.

mecánico), *El cortador de césped* (sobre la realidad virtual), *Johny Mnemonic* y *Terminator* (sobre la idea del ciborg y la manipulación tecnológica del cuerpo), *EXistenZ* (sobre los juegos de ordenador), *The Net* (sobre la pérdida de privacidad y la piratería informática), *Tienes un e-mail* (sobre las relaciones personales en la Red). Y más recientemente, hemos sido testigos de la tremenda campaña publicitaria desplegada para promocionar la última película de Tom Cruise, basada en una historia corta del mismo nombre de Philip K. Dick, *Minority Report* (1956). Este es un claro ejemplo de que la ciencia ficción vuelve a estar de moda y de que sus temas encuentran ahora acogida en el gran público.

En general, las manifestaciones populares de la cibercultura se pueden dividir en dos grandes bloques: utopías y distopías en torno a la tecnología, ambas condimentadas con un componente contracultural bastante destacado. Los augurios triunfalistas de los tecnófilos más optimistas, esos hombres de negocios que anunciaron el gran impacto de los negocios en línea al más puro estilo capitalista, han dejado paso a la distopía cibergótica más terrorífica, por un lado, y a la romantización rebelde de la frontera ciberespacial, por otro.

El estudio de la Cibercultura ha florecido como asignatura interdisciplinaria en la década de los años 1990, desarrollándose en un amplio abanico de especialidades. Así lo atestigua su presencia creciente en el ámbito universitario en multitud de cursos, conferencias y seminarios, pertenecientes tanto a áreas de estudio ya existentes (en el campo de la política, la economía,

la cultura, el derecho, etc.), como a nuevos departamentos creados expresamente para albergar el estudio de temas específicos (como son las comunidades virtuales, la identidad en la Red, el diseño hipertextual, etc.) dentro de un contexto pluridisciplinar en el que se integran tecnología y cultura.

Por ejemplo, en la Universidad de Washington, y dirigido por el profesor David Silver, nace el *Resource Center for Cyberculture Studies* (RCCS), una organización virtual sin ánimo de lucro cuyo propósito es reunir, gracias a su página web, a investigadores de todo el mundo interesados en la cibercultura y facilitar su labor. En su junta consultiva cuenta con la colaboración de importantes personalidades de la cibercultura académica, como Espen Aarseth, Nancy Baym y Howard Rheingold, por citar unos pocos. Su bibliografía comentada se ha convertido en un punto de referencia clave para conocer las nuevas publicaciones en este campo y los debates suscitados en torno a ellas⁵.

Por otro lado, importantes monografías, como *The Cybercultures Reader* (Routledge, 2000) o *Reading Digital Culture* (Blackwell, 2001) dan cuenta del interés académico que ha despertado la cibercultura. La cibercultura académica se ha interesado principalmente por el estudio de las comunidades virtuales y el desarrollo de las identidades en la Red. Tres de los estudios más conocidos en este terreno son el de Allucquère Rosanne Stone, *Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories about Virtual Cultures* (1991), el de Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*

⁵ Esta bibliografía puede consultarse en la dirección:
<<http://www.com.washington.edu/rccs/booklist.asp>>.

(1993), y el de Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (1995).

En un principio, los estudios eran más descriptivos que críticos, pero a finales de la década de los años 1990 se empiezan a publicar ensayos que profundizan en las implicaciones sociales y políticas del nuevo espacio virtual. Entre los estudios sobre feminismo y cibercultura destacan el de Anne Balsamo, *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women* (1995) y *Cyberfeminism* (1999), editado por Susan Hawthorne y Renate Klein. Otros estudios importantes sobre las implicaciones políticas y sociales de la cibercultura son el de Mark Poster, “Cyberdemocracy: The Internet and the Public Sphere” (1997), y el de Tim Jordan, *Cyberpower* (1999).

En 1996 empieza su andadura *C-Theory*⁶, una publicación electrónica dirigida por los canadienses Arthur y Marielouise Kroker, cuya labor intelectual contribuye a crear un discurso crítico en torno a la cibercultura. De clara tendencia distópica, la vertiente crítica de *C-Theory* está influida por las visiones fatalistas de Jean Baudrillard, el cual forma parte de la junta editorial junto con un nutrido grupo de pensadores, escritores y artistas entre los que se encuentran el mismo Baudrillard, Paul Virilio, Bruce Sterling, R.U. Sirius (fundador de *Mondo 2000*), y Stelarc (conocido artista canadiense de arte cibernético).

⁶ *C-Theory, An International Journal of Theory, Technology, and Culture*, puede encontrarse en <<http://www.ctheory.net>>.

Cabe añadir que en el ámbito universitario los estudios sobre la cibercultura se multiplican en una gran diversidad de especialidades académicas (como veremos más adelante). Una de las principales disciplinas dedicadas al estudio de la cibercultura es la antropología.

En un principio, la tendencia en los estudios etnográficos ha sido la de asimilar el ciberespacio en el ámbito de las construcciones sociales ya existentes, no como un mero simulacro, sino como un entorno con vida propia, aunque no radicalmente distinto de otras formas de mediación tecnológica.

Según comenta Arturo Escobar (1994) en relación al nuevo campo de “la antropología de la cibercultura”, no es pertinente asumir *a priori* que nos encontramos frente a la existencia de una nueva era, o que requerimos una nueva rama de la antropología para estudiar la cibercultura. Lo que sí es necesario es cuestionarse la adecuación de ciertos conceptos ya establecidos. La cibercultura, con sus nuevos mitos y monstruos, mitad máquina y mitad humanos, recuerda al antropólogo de forma contundente que las fronteras entre la naturaleza y la cultura se han ido rediseñando de acuerdo con las necesidades del contexto histórico y los postulados de la ciencia y la tecnología. En particular, Escobar menciona tres ámbitos distintos a partir de los cuales son constituidos todos los organismos:

“Bodies”, “organisms” and “communities” thus have to be retheorized as composed of elements that originate in three domains: the *organic*, the *technical* (or technoeconomic) and the *textual* (or broadly speaking, the cultural) (62).

Hoy en día las categorías de “cuerpo”, “máquina” y “texto” tienen fronteras difusas, y una permeabilidad que ha dado lugar a la creación de extraños seres que forman parte tanto de la fantasía popular como de la ciencia. El artículo de Escobar, “Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture”, estructura el estudio de la cibercultura precisamente en torno a estos tres ejes (cuerpo, máquina, y texto), en el que cada comunidad u organismo se estudia en relación a su composición orgánica, realizada cada vez más en conjunción con la máquina, y cuya producción esta mediada por narrativas científicas y por la cultura, en general.

La interacción humano-máquina, representada en la figura del ciborg, ha sido el centro de múltiples estudios, entre los que destacan el trabajo pionero de Donna Haraway, *A Manifesto for Cyborgs* (1985); el de Downey y Dumit, *Cyborgs and Citadels: Anthropological Interventions in Emerging Sciences and Technology* (1998); y el de David Hakken, *Cyborgs@Cyberspace, An Ethnographer Looks to the Future* (1999).

Recientemente, científicos de la computación, sociólogos y etnógrafos han entrado en diálogo para estudiar desde nuevas perspectivas la relación entre seres humanos y máquinas, mediante la creación de laboratorios en los que personas de distintas disciplinas colaboren en proyectos comunes. Tres de los pioneros son:

- **Graphics, Visualization and Usability Center** en el Instituto de Tecnología de Georgia⁷.
- **The Human-Computer Interaction Lab (HCIL)** de la Universidad de Maryland⁸.
- **Knowledge Media Design Institute** en la Universidad de Toronto⁹.

La interdisciplinariedad se manifiesta también en dos campos hasta ahora distantes, la informática y la filología, que empiezan a converger, y de su mutua hibridización surgen las nuevas prácticas lectoras y textuales de la cibercultura. Desde el campo de la lingüística sobresalen los estudios de S. Herring, *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives* (1996); y el de Danet et al., *Hmmm...Where's that Smoke Coming From?: Writing, Play and Performance on Internet Relay Chat*, (1997).

A medio camino entre el campo del diseño digital y el estudio de la textualidad, destacan los trabajos sobre el hipertexto. Dos de los estudios más importantes sobre el hipertexto son el de J.D. Bolter, *Writing space. The computer, hypertext and the history of writing* (1991) y el de George P. Landow, *Hypertext 2.0. The Convergence of contemporary critical theory and technology* (1997).

⁷ Su página web es <www.cc.gatech.edu/gvu>.

⁸ HCIL se encuentra en <www.cs.umd.edu/hcil>.

⁹ Su dirección es <www.kmdi.org>.

De estos estudios se deduce que dos palabras clave, “cultura” y “tecnología”, destacan como los factores determinantes de esta transición en los hábitos lectores; “cultura” porque representa el filtro a través del cual una comunidad percibe y da sentido a la información que recibe, “tecnología” porque a ella se le atribuye los cambios acontecidos en la formación de una nueva cultura lectora. La cibercultura es una forma de “leer” el mundo en la que ambos términos, cultura y tecnología, están inscritos.

La compleja dialéctica tecnología/ cultura, como sostiene el autor de *Ciberculturas*, Alejandro Piscitelli, “exige ser repensada, revisada, redefinida” (2002, 17). A pesar de que las posibilidades de la tecnología son hoy en día poderosísimas, es notable la manera en la que estas posibilidades y sus implicaciones para el ser humano se ocultan o ignoran, desaprovechándose así la oportunidad de reflexionar de manera profunda sobre ellas. Según Piscitelli, “la cuestión de la tecnología –hecho filosófico por antonomasia, como bien señala Heidegger (1962)- merece un tratamiento más matizado y sutil que el que la historia de la filosofía o la ceguera sociológica generalmente le prestan”(18).

Textos como *La crítica de la razón informática* (1998) de Tomás Maldonado o *Rethinking Technologies* (1993) de V.A. Conley nos exponen la necesidad de una “etnotecnología” que ponga de manifiesto las relaciones existentes entre el tipo de producción de la subjetividad que recibimos de los medios de comunicación y las posturas concretas que puede adoptar el

individuo en el mundo social, en contra o a favor de las posiciones de sujeto que se le presentan, ya sean éstas humanas o posthumanas (Piscitelli, 2002: 18).

Finalmente, uno de los mestizajes académicos que más nos interesa es el cruce entre la ciencia informática y la crítica literaria. Dentro del campo de la literatura y la lectura uno de los cambios fundamentales introducidos por la cibercultura ha sido la llegada de un nuevo objeto de culto: el ordenador. Máquina versátil donde las haya, además de haberse convertido en una avanzada máquina de escribir, el ordenador es ya una "máquina de leer" que ha dado forma a las prácticas rituales de esta nueva cultura y a sus textos. Dos útiles antologías que exploran este terreno son *The Literary Text in the Digital Age* (1996), editada por Richard J. Finneran y la editada por Marie-Laure Ryan, *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (1999).

Desde un punto de vista informado por la etnografía de la comunicación, lo relevante del desarrollo del término "ciberspacio" es que representa ante todo una rica metáfora que forma parte ya del lenguaje de una cultura determinada. Este concepto no se puede desligar de la comunidad que ha necesitado crearlo para dar cuenta de un fenómeno anteriormente indefinido, y por tanto, irreconocible. Volvemos nuestra atención hacia esa serie de individuos que comparten un lenguaje común, y que han destacado el potencial de la tecnología informática para crear nuevas formas de vida. El ciberspacio, concepto que en todas sus conjugaciones se refiere a la nueva forma de manejar

la información que está transformando nuestro mundo, viene junto con una formación social, un tipo de cultura determinada: la cibercultura.

Sobre el uso de este término en singular o en plural podríamos debatir largamente. A pesar de recibir en muchos casos el nombre en singular, bajo este rótulo se amparan numerosos grupúsculos de índole muy diversa. Uno de los escritores pioneros sobre este tema en lengua española, el argentino Alejandro Piscitelli, prefirió titular su libro inaugural *Ciberculturas* (1995). En este trabajo consideramos que es necesario mantener ambas perspectivas. Por un lado, el vocablo en singular tiene una función homogeneizante cuyo poder ideológico debemos constatar. Por otro, hablar de “ciberculturas” implica reconocer las diferencias existentes dentro de este nuevo entorno cultural, a la vez que se descarta la idea de una cibercultura dominante, pues se sitúa el entorno entero de las ciberculturas en la categoría de subculturas dentro de una cultura no-virtual: la cultura occidental, la cultura americana, etc. Howard Rheingold¹⁰(2001), autor de uno de los trabajos considerados ya clásicos dentro de la cibercultura, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, sobre el potencial de Internet para mejorar la comunicación humana y potenciar el espíritu de grupo, ha apuntado que no existe una cibercultura (“on-line subculture”) homogénea:

There is no such thing as a single monolithic, online subculture; it's more like an ecosystem of subcultures, some frivolous,

¹⁰ Howard Rheingold es el anterior editor de la revista *Whole Earth Review* y un miembro de WELL (Whole Earth ‘Lectronic Link), una de las primeras comunidades on-line. También ha escrito *Tools for Thought: The History and Future of Mind Expanding Technology* (MIT, 2000).

others serious. The cutting edge of scientific discourse is migrating to virtual communities, where you can read the electronic pre-printed reports of molecular biologists and cognitive scientists. At the same time, activists and educational reformers are using the same medium as a political tool. You can use virtual communities to find a date, sell a lawnmower, publish a novel, conduct a meeting (2001, 274).¹¹

La distinta naturaleza de las primeras comunidades que en un principio contribuyeron a la formación de Internet pone de manifiesto la variedad de intereses que conviven hoy en día en la Red. Recordándonos la cita de Gibson, las comunidades que participaron en la construcción de la Web fueron la comunidad militar (ARPANET), las comunidades de usuarios de ordenador que establecieron sus propias redes (FidoNet, Usenet, etc.), y la comunidad científica, que finalmente puso todas en común gracias a la creación de Internet por Tim Berners-Lee y sus colegas del laboratorio de física CERN, en Suiza.¹²

En torno al nacimiento de Internet se han creado mitos que distorsionan la historia real y los intereses de las distintas comunidades que la formaron. Por ejemplo, la idea de que Internet fue expresamente creado por el Departamento de Defensa americano para sobrevivir un ataque nuclear, ha sido una asociación falsa entre Internet y el entorno militar que ha hecho que mucha gente desconfíe de la Red. En realidad, la construcción de ARPANET tiene poco o nada que ver con la supervivencia tras una guerra nuclear, y mucho con la necesidad de conseguir una comunicación fiable entre ordenadores. La

¹¹ Este artículo apareció originalmente en *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, MA, Addison-Wesley Publications, 1993., pp.1-10.

dificultad se producía al tener una multitud de usuarios de ordenador, todos intentando utilizar ordenadores remotos al mismo tiempo. El enorme gasto de energía que suponía mantener la conexión entre ordenadores abierta todo el tiempo necesario, se reducía considerablemente si la información que debía ser enviada se dividía en paquetes, cada uno con la dirección de llegada, para ser reensamblados en su lugar de destino. Si además esta red carecía de un eje central, y se distribuía en distintas rutas y ramificaciones, cada fragmento de información podría recorrer una trayectoria diferente, y aun así, llegar con todos a su destino, superando de este modo posibles fallos en la conexión.

Es necesario destacar que aunque en un origen ARPANET fue creada para que los recursos de distintos ordenadores pudieran ser utilizados a distancia por sus investigadores, en la mayoría de los casos los usuarios utilizaban la Red, no para comunicarse con el ordenador, sino para comunicarse con otras personas a distancia utilizando el correo electrónico (o e-mail). Sorprendentemente, el correo electrónico, no estaba diseñado de antemano, sino que fueron los usuarios los que lo crearon *ad hoc*, de forma extra oficial.

ARPANET se creó a principios de los años setenta y enseguida empezó a crecer. Posteriormente, otros países como el Reino Unido o Francia empezaron a desarrollar sus propias redes. El problema ahora era conectar distintas redes entre sí. Además, desarrollándose de forma paralela a estas redes institucionalizadas, en 1983 ya había numerosos usuarios de ordenadores en

¹² Una historia detallada y entretenida de la creación de Internet es la que ofrece su propio creador, Tim Berners-Lee, en *Weaving the web. The original design and ultimate destiny of*

todo el mundo dispuestos a unirse para formar FidoNet, utilizando software casero y gratuito, y compartiendo las facturas de teléfono para abaratar la comunicación.

FidoNet y Usenet son dos ejemplos famosos de las numerosas redes de usuarios que surgieron de forma espontánea y gracias a la colaboración de sus miembros, deseosos de compartir información de todo tipo; pasatiempos, mascotas, noticias, etc. Los bloques que constituyen las redes de ordenadores personales como FidoNet son los “BBS” (“bulletin board services”¹³), que permiten el envío de mensajes de un boletín a otro, hasta que llega a su destino. Usenet está basada en un sistema de conferencias por ordenador que permite la comunicación de múltiples usuarios simultáneamente, pues varios usuarios pueden escribir y recibir mensajes a la vez. Las discusiones están organizadas en grupos, siguiendo una distribución temático-jerárquica, por ejemplo “rec.” para recreo, “rec.pets” para mascotas, “rec.pets.cats” para gatos, etc. La cantidad de temas que se discuten utilizando Usenet es inmensa, habiendo superado los 15.000 (Jordan, 39). Un cambio fundamental en Usenet tuvo lugar cuando los organizadores se negaron a crear un grupo para discutir sobre drogas. Las personas interesadas crearon ellas mismas una nueva serie de boletines, que se distinguían por las ahora famosas siglas “alt.”, que con el tiempo se convirtieron en uno de los componentes más grandes de Usenet.

the WWW.

¹³ Ver glosario.

La conclusión que podemos sacar de estas primeras etapas es que no importa quién, o para qué, se crearan las redes de ordenadores, el caso es que en cuanto hubo una vía de comunicación abierta, las personas la utilizaron para comunicarse entre sí, lo que indica la dificultad de controlar el uso que una determinada tecnología va a recibir por parte de los usuarios. Ante todo, existe una gran necesidad de comunicación que surge de una dimensión humana que parece trascender el puro utilitarismo.

Internet podría no haber existido, y en su lugar tal vez tendríamos una serie de redes desconectadas entre sí, mónadas aisladas, cada una perteneciente a una institución, un país, una empresa, etc., de acceso restringido e increíblemente poderosas, como en las peores pesadillas de la ciencia ficción más distópica (también llamada “ciberpunk”). Sin embargo, distintos grupos de usuarios ejercieron presión desde el principio para que éste no fuera el caso, y para que predominara la apertura y la comunicación entre distintas redes, llegando a crearse, incluso, la primera gran organización por los derechos civiles del ciberespacio, la *Electronic Frontier Foundation* (Jordan, 1999: 40).

Gran parte de Internet está todavía fuera del control de los gobiernos y multinacionales, a la vez que sigue creciendo cada día (aunque no crezca de la manera exponencial que pronosticaban los visionarios del ciberespacio) para dar cabida a nuevas y diversas comunidades. A pesar de las diferencias entre distintos grupos, todas las comunidades en la Red comparten el uso de una misma tecnología para comunicarse; todo el contenido de sus intercambios,

encuentros, noticias... se traduce al lenguaje digital de ceros y unos. La fibra de todas ellas es información en estado puro.

En esta selva de información, el etnógrafo literario se adentra en una cultura que es a la vez otra y la misma. Se trata de otra cultura porque su lenguaje, el modo de manejarse en ella, de definirse e identificar a los demás, en definitiva, todo un conjunto de prácticas comunicativas debe aprenderse. Se trata de la misma porque reconocemos sus elementos como simulacro de lo ya conocido. Y sin embargo, como apunta David Hakken, la cibercultura es una cultura hacia la que experimentamos una inseguridad colectiva, en su opinión, no tanto por desconocimiento de la misma, sino por la cacofonía de voces que se han utilizado para definirla (1999: 2-3).

Tras numerosas incursiones en la Red en busca de definiciones de “cibercultura” que surgieran del seno mismo de lo que hasta ahora consideramos su espacio, encontramos dos definiciones que podemos tomar como paradigmáticas, ya que representan dos corrientes contrapuestas que han sido atestiguadas por otros estudiosos de la cibercultura, como Hayles (1993) y Jordan (1999). Observamos también que ambas definiciones de cibercultura coexisten en el medio a pesar de ser distintas entre sí. Por un lado, existe una definición general, que es la que adopta David Silver, profesor de la universidad de Georgetown en la página web del *Resource Center for Cyberculture Studies*¹⁴ (RCCS): “La cibercultura es una colección de culturas y

¹⁴ El *Resource Center for Cyberculture Studies* es una página web dedicada a proporcionar información al estudioso de la cibercultura (publicaciones, cursos, conferencias, reseñas de

productos culturales que existen en la Red y/o son posibles gracias a Internet, junto con las historias que se cuentan acerca de estas culturas y productos culturales.” Vemos como Silver ha visto la necesidad de ceñir su definición de cibercultura al ámbito de Internet debido a la dificultad de poner barreras a un fenómeno que tiene tantas dimensiones y que cambia con una rapidez vertiginosa.

Por otro lado, constatamos la existencia de una segunda definición de cibercultura que comienza su historia un poco antes, asociando el término “cibercultura” al conjunto de subculturas nacidas en torno a la edad de la informática en general, y que tienen en la revolución cultural de los años sesenta su antecedente más cercano. Esta definición tiene un matiz diferente, pues relaciona el término “cibercultura” con una cultura alternativa y marginal frente a la dominante. Ésta es la definición que utiliza Mark Dery en su libro *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*, la cual abanderará a una serie de movimientos pertenecientes a la cultura popular más fronteriza de la era tecnológica (una cultura popular que desborda los contornos establecidos por David Silver para la cibercultura, pues excede los límites del ciberespacio). Por ejemplo, en este libro se relaciona la moda de los tatuajes biomecánicos y otros tipos de manipulación artística del cuerpo humano con la cibercultura, aunque algunos autores, entre ellos David Silver, no entiendan qué hay de cibercultura en eso.

libros, etc.). La dirige el profesor David Silver, de la Universidad de Georgetown. La traducción del inglés es nuestra. <<http://www.com.washington.edu/rccs/>>.

Una lectura crítica de la cibercultura comenzaría por analizar de qué manera ambas definiciones encajan en una visión global de este fenómeno cultural. Resulta muy útil utilizar la articulación que hace Wallerstein con respecto a las dos acepciones que utilizamos de la palabra “cultura”. El uso 1 (que se refiere a la cultura compartida por los miembros de un grupo y que comprende el conjunto de características que distingue a ese grupo de otros) equivaldría a la primera definición de Silver, y es aparentemente una definición neutral. El uso 2 (que hace referencia a las diferencias existentes dentro de un grupo mediante las que se establece una jerarquía) pone de manifiesto precisamente la existencia de subculturas y, por tanto, de jerarquías dentro de una misma cultura.

Estos dos usos, que a menudo se utilizan de manera indiscriminada, son en sí mismos una explicación de la dinámica de fuerzas que se ha establecido dentro del campo de la cibercultura. En un extremo del espectro, la comunidad académica defiende una definición de cibercultura que la legitime como una nueva área de estudio. Para ello es necesario delimitar la cibercultura con unos parámetros que posibiliten su estudio, y esto es lo que propone David Silver con su definición.

La cibercultura se presenta como una cultura que existe dentro, y a lo largo y ancho de Internet y que depende de la tecnología para su existencia. Su objeto de estudio se equipara al de los antropólogos y sociólogos tradicionales. La cibercultura surge allí donde los grupos de usuarios de Internet establecen

una interacción social a través de “e-mails”, “chat rooms”, “newsgroups”, “listservs”, “MOOs”, y “MUDs”, el “Internet Relay Chat” (IRC), y demás sitios interactivos que habitan la Red¹⁵. La cibercultura es el término paraguas bajo el que se recogen una colección de culturas, y es por tanto homogeneizante ya que implica que todas ellas, a pesar de sus diferencias, tienen algo en común: el medio que utilizan para comunicarse.

Silver se desmarca de la manera de entender la cibercultura del crítico cultural Mark Dery: “too often, the term is used to describe contemporary cultures and/or cultural products that have some relationship with technology” (Mayo, 1996: 4). Sin embargo, lo que Silver expone como vaguedad es, precisamente, el punto fuerte de la definición de Dery. Su definición de “cibercultura”, entendida como una subcultura o cultura alternativa a la dominante, nace también del entorno tecnológico, pero sus relaciones con la tecnología no se limitan a la Red global. La posición de Dery defiende que nos es posible entender la cultura que surge de las interacciones sociales de los usuarios de Internet sin remontarnos a un tiempo pasado, pues el desarrollo tecnológico que precipitó la creación del ciberespacio tuvo sus comienzos en los años sesenta (Hayles, 1993). Tampoco se puede reducir el estudio a lo que ocurre en la Red, pues la cibercultura trasciende la barrera del mundo virtual y tiene un impacto en la forma en que las personas viven sus vidas “reales”.

Esta segunda acepción aglutina a su vez a distintas subculturas. En general, éstas representan una posición contestataria frente a los poderes

¹⁵ Ver glosario.

fácticos que dominan la tecnología y que la utilizan al servicio del capitalismo, del imperialismo, del patriarcado, de la injusticia y de la desigualdad. Muchas de ellas, sin embargo, comparten con la cibercultura dominante una utopía que sueña con una redención de todos los pecados de la sociedad a través de la tecnología.

Ambas definiciones de cibercultura coexisten y se articulan dando pie a numerosas manipulaciones. La hipótesis que defendemos es que, tras estas dos definiciones, se encuentran dos tipos de comunidad diferente, cuyas formas de interpretar la revolución tecnológica que nos envuelve están encontradas. Tras una primera aproximación, la diferencia entre estas dos comunidades parece radicar no tanto en el tipo de relación que se establece con la tecnología del ciberespacio, sino en el *habitus* de cada una de ellas. Por un lado, encontramos la necesidad de controlar y de obtener la legitimidad de una definición clara y útil para la investigación. Por otro, se busca dar cabida a todo tipo de expresiones culturales obviando las jerarquías y las delimitaciones académicas. Estas dos posturas deben representar dos maneras distintas de aproximarse al fenómeno de la cibercultura, dos formas de “leer” y “escribir” acerca de los cambios introducidos por la tecnología y las distintas formaciones sociales que se han creado bajo su sombra. En caso de ser así, es necesario aclarar con qué fin y al servicio de qué valores se mantiene la ambigüedad de términos.

1.1. La cibercultura académica:

Una de las formas de aproximarse al estudio de la cibercultura, que han utilizado los teóricos de la información como Virilio, Baudrillard, Heim, Hayles o Jordan, ha sido la de empezar por definir el ciberespacio -ese espacio virtual donde se encuentran los usuarios de ordenadores para comunicarse- pues, ya que existe el término, éste debe tener algún poder para demarcar el área que circunscribe a la cibercultura.

La confluencia del espacio y del tiempo en una autopista de información que nunca duerme, en continuo estado de movimiento, a la que se puede acceder simultáneamente desde distintos lugares del globo y que transmite nuestros mensajes de punta a punta a la velocidad del rayo, esta proeza de la tecnología, se ha asimilado en nuestra cultura occidental gracias a la utilización de una metáfora: el ciberespacio.

Mediante esta metáfora espacial el complejo mundo creado por el ordenador es más fácilmente comprendido, incluso cuando el funcionamiento de la computadora, tótem tecnológico de nuestra sociedad de la información, se resiste a ser representado. Es por esto que la metáfora del ciberespacio es también líquida, pues en ella las fronteras están aun por dibujar y, al igual que el metal líquido T-1000 de *Terminator 2*, puede tomar mil formas. Es este monstruo del celuloide, que se transforma en copia exacta de todo lo que toca,

el que refleja de forma más pura la esencia de nuestro momento¹⁶. La metáfora del ciberespacio debe ser lo suficientemente vaga como para aceptar visiones en ocasiones contrapuestas; en él todo se licúa y desmaterializa mediante la digitalización (imágenes, textos, dinero, trabajo), y se reproducen todo tipo de simulacros. No obstante, esta vaguedad dificulta la labor de definición de la cibercultura que supuestamente habita el ciberespacio.

Baudrillard utiliza esta metáfora espacial del ciberespacio, en el que los parámetros se unifican y los sentidos se confunden, para referirse a un fenómeno que transforma el campo de la literatura, y en especial, el de la recepción literaria. El ciberespacio es una pantalla total donde todo se mezcla y se vuelve indeterminable, pues se acortan las distancias entre emisor y receptor de tal modo que es el “fin de la ilusión estética” (1997: 204).

En la visión ciberespacial de Virilio (2001), el tiempo tiene primacía sobre el espacio, pues es el tiempo en definitiva el que da un nuevo sentido al espacio. Además de este cambio en las relaciones espacio-temporales, el ciberespacio provoca un cambio perceptivo en el ser humano, pues los sentidos que utilizamos para navegar en él no coinciden con la perspectiva audiovisual que ya conocemos, sino que se incorpora una nueva perspectiva, la táctil: “Ver a distancia, escuchar a distancia: esa era la esencia de la perspectiva

¹⁶ Como comenta Mark Dery (mayo 1996) en la entrevista por e-mail, “Building a progressive, pragmatic futurism”, que concede a Geert Lovink: “The liquid metal T-1000 in *Terminator 2* (...) holds a truer mirror up to our moment: liquefying into a featureless silver mannequin, it hardens into a flawless copy of anything it touches, bodying forth the disconcertingly fluid future promised by the computer. The T-1000 offers an uncanny incarnation of a cyberculture characterized by the dematerialization, via digitization, of labor, commodities, even the genetic code of living organisms.”

audiovisual de antaño. Pero alcanzar a distancia, sentir a distancia, eso supone dirigir la perspectiva hacia un dominio que todavía no estaba incluido: aquél del contacto, de contacto a distancia: el tele-contacto” (24).¹⁷

El “tele-contacto” expresa una de las contradicciones principales de la cibercultura. Entre el simulacro de contacto o el contacto verdadero, algunos críticos como Baudrillard se vuelcan hacia un entendimiento distópico de la cibercultura. El cibernauta, desde su punto de vista, utiliza la Red, no para contactar, sino para disolverse en ella, para desaparecer, y que no se le encuentre ya en ningún sitio.

Heim (1991) entiende el ciberespacio como un laboratorio metafísico en el que sus entornos virtuales y sus mundos simulados se tornan herramientas con las que analizar nuestro propio sentido de realidad. Para él, “nuestra fascinación hacia los ordenadores es más erótica que sensual, más espiritual que utilitaria. El amor, entendido como los antiguos griegos, nace de un sentimiento de insuficiencia o inadecuación” (70-71)¹⁸. Así pues, el escenario virtual del ciberespacio se convierte en un mundo neoplatónico donde los humanos proyectan sus ideas acerca de sí mismos en fusión amorosa con el logos de la matriz informática. Los cuerpos del conocimiento y del ser humano se funden en una relación simbiótica con la tecnología, extendiendo y luego rechazando del todo la encarnación física tanto del conocimiento como del ser humano mismo.

¹⁷ Nuestra traducción.

¹⁸ Nuestra traducción.

En contraposición a la ontología erótica de Heim, Hayles (1999) pone de manifiesto que aunque sea en un cuerpo, unos cables, una memoria, o en la electricidad necesaria para transmitir los datos, el conocimiento necesita de un soporte. El estudio de Hayles sobre las seducciones del ciberespacio destaca que lo esencial de la conjunción con la tecnología no consiste en abandonar el cuerpo sino en prestar atención al deseo de reconstituir el cuerpo como un objeto técnico bajo el control humano (1993: 306).

En la línea de esta necesidad de control fetichista sobre el cuerpo que se manifiesta en el ciberespacio, encontramos el trabajo de Jordan sobre el ciberpoder, en el que la característica común a todas las metáforas del ciberespacio es que, tanto unos como otros, conciben el ciberespacio como un lugar al que la gente puede trasladarse y ocupar, colonizar y dominar (1999: 175).

1.1.1. La cibercultura en el ámbito universitario:

Como veremos, el mundo académico estadounidense ya ha ocupado este “terreno” incorporando el estudio de la cibercultura como asignatura universitaria dentro de diversos Departamentos. Aunque parezca una obviedad, esta adopción nos muestra que la cibercultura es entendida como un nuevo campo de estudio por la comunidad académica y, como ocurre en otras áreas, este hecho establece la existencia de un *campo* (utilizando la definición de

Bourdieu (1984)) en el que distintas fuerzas entablarán una lucha por conseguir capital (cultural, social, simbólico y, a fin de cuentas, económico).

Sintomático de la necesidad de legitimar el nuevo campo es el hecho de que David Silver (él mismo, profesor del curso “Cultures of Cyberspace” en Georgetown) presente en la página web del *Resource Center for Cyberculture Studies* una lista con los cursos sobre cibercultura que se están ofreciendo en todo el mundo. Silver considera que el estudio del número creciente de cursos en este campo es una herramienta excelente para el investigador de la cibercultura. Siguiendo esta pauta, hemos realizado un análisis de los datos que se nos ofrecen.

Para empezar, es necesario destacar de nuevo que mediante esta invitación a explorar los datos que se presentan, Silver asocia de manera implícita la definición de cibercultura al mundo académico, convirtiéndola en un objeto de estudio, con relevancia para la sociedad, y en modo alguno la descarta como frívola o superficial. Para Silver, “cyberculture is broad, deep, and in constant state of flux” (1997:1) y, al igual que en el caso de otras culturas, su estudio es una tarea difícil, que implica asumir las mismas limitaciones y enfrentarse con los mismos retos que cualquier antropólogo o sociólogo, pues, después de todo, todas las culturas son difíciles de abarcar, profundas y en perpetuo estado de cambio.

No todos los cursos que se incluyen en esta lista asumen la definición de cibercultura de Silver, pues no reducen el campo de estudio de la cibercultura a

las prácticas culturales del entorno Internet, sino que su interés trasciende a otros medios, como indican títulos tales como “From Humanism to the Post-human in Literature, Film and New Media” o “Technoculture: Robots and Cyborgs in Popular Media”. A pesar de esto, el hecho significativo es que la definición general y dominante de cibercultura viene ligada a la universidad y a la creación de una nueva área de estudio. Esta asociación viene validada por el reconocimiento de las comunidades académicas, lo que nos muestra que la iniciativa de Silver y su visión de lo que significa “cibercultura” -una cultura “real” que tiene una base sólida y puede ser estudiada- es compartida por el mundo académico en general y puede ser adoptada como paradigmática (teniendo en cuenta sus limitaciones).

Un análisis de los datos de esta lista nos aporta además una información detallada acerca de la evolución y del interés que el estudio de la cibercultura ha suscitado. El primer curso recogido por Silver, “Art in the Age of Digital Dissemination”, lo ofreció el Departamento de Arte de la Universidad de Victoria, en Canadá, en la primavera de 1993. Este comienzo coincide con el brusco despegue en el número de usuarios de Internet entre abril y julio de 1993, que se atribuye al lanzamiento en abril del programa *Mosaic* para navegar en la Red (Jordan, 1999: 175). Este programa ayudó a superar las dificultades técnicas que suponía la utilización de Internet. Junto con sus dos sucesores más importantes, *Navigator* de Netscape e *Internet Explorer* de

Microsoft, el único conocimiento informático que se vuelve necesario para navegar en la Red es el de saber utilizar un ratón.

A partir de entonces el número de cursos relacionados con la cibercultura fue creciendo, alcanzando su cuota más alta en el semestre de primavera de 1999 (ver tabla I, p. 81). Tras este momento de máxima popularidad, esta asignatura ha ido en declive (un hecho que quizá haya pasado desapercibido para Silver), para más tarde dar señales de recuperación y estabilidad. Este descenso puede deberse a varias razones, de las cuales aventuramos a proponer, por un lado, la posibilidad de que se haya llegado a un punto de saturación en la oferta de cursos, y por otro, que la demanda por este tipo de cursos se haya visto afectada por la caída de los “e-business” en las bolsas de todo el mundo.

El paralelismo entre el proceso de incorporación de esta asignatura al curriculum universitario y la fortuna de los “e-business” en el mercado de valores es llamativo. La explosión de la burbuja económica creada por las altas expectativas puestas sobre el nuevo medio, que en la gran mayoría de los casos no llegaron a materializarse, forma parte de la historia pasada de una cibercultura cuyos portavoces presentaron en sociedad bajo una aureola casi mística. Nadie quería quedarse atrás en la colonización de un nuevo espacio que prometía potenciales casi infinitos. El entusiasmo hiperbólico (o “hype”) en torno a la cibercultura fue un proceso en el que colaboraron varios sectores de la sociedad, la universidad entre ellos. La gran subida en la oferta de cursos

en la primavera del 2003, que casi llega a igualar el número de cursos ofrecidos en otoño del 1998, coincide con las primeras señales de recuperación de Nasdaq¹⁹, el mercado de valores tecnológicos americano, que en noviembre del 2002 alcanzaba su mayor nivel de los últimos cinco meses (ver Tabla I, p. 81). Huelga decir que la rápida recesión en la oferta de este tipo de cursos y su recuperación nos recuerda el alto grado de interrelación entre la universidad y la economía americanas.

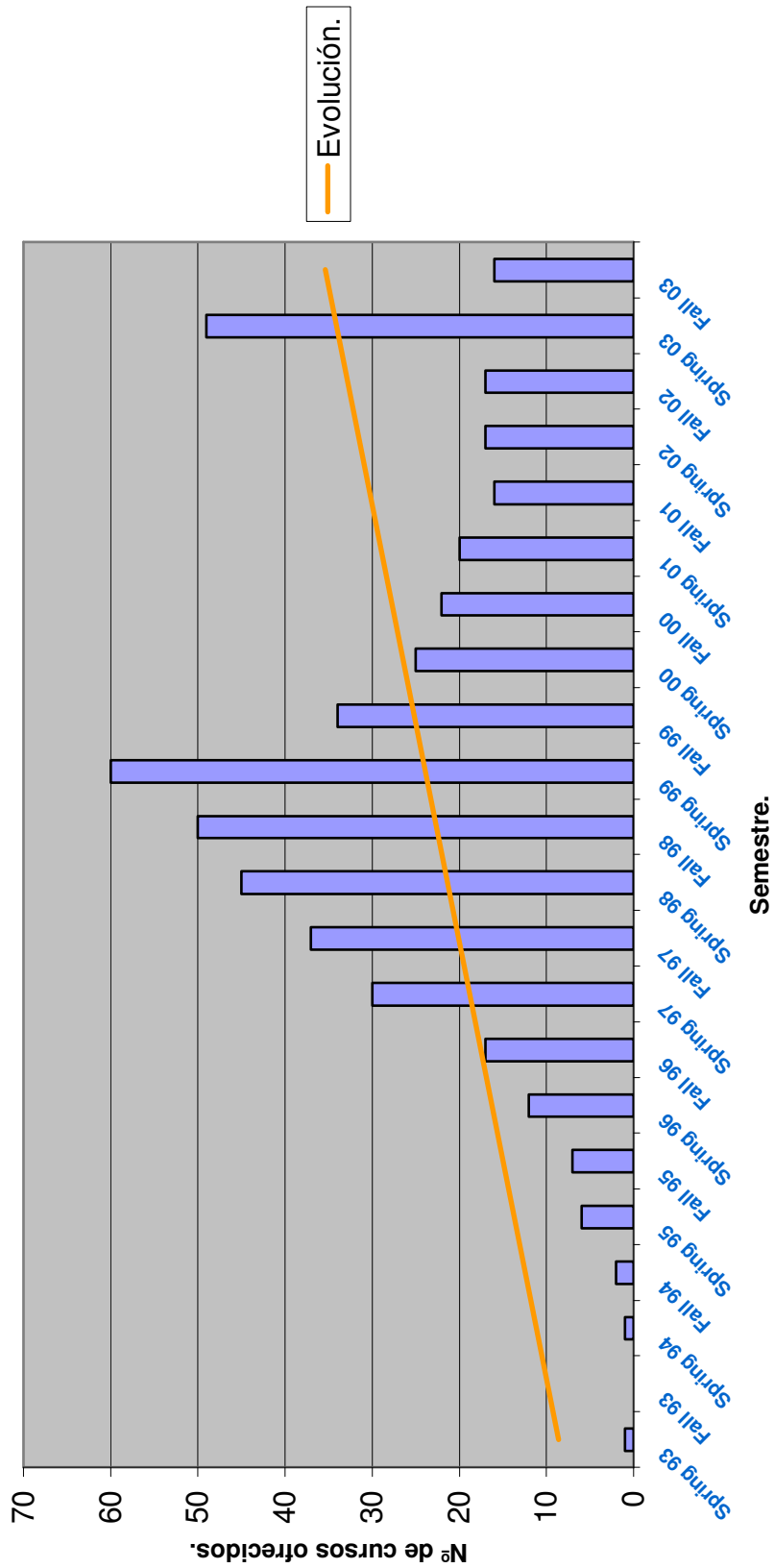
El número de usuarios de Internet es otro factor a tener en cuenta, pues puede ser a la vez causa y síntoma de esta ralentización en el crecimiento de la cibercultura académica. En el año 2000, los usuarios no sumaron ni un tercio de lo que Nicholas Negroponte auguraba en 1995, y es que Internet también ralentizó su crecimiento, ya que, si bien el número de nuevos usuarios se mantuvo constante, lo hizo a niveles más bajos que a sus comienzos (Jordan, 1999: 50).

¹⁹ A finales de noviembre del 2002 distintas entidades anunciaban la recuperación del sector tecnológico americano. Por ejemplo, la redacción de *Baquia*, publicación electrónica de la consultora para negocios en Internet, *Baquía Inteligencia*, publicaba en la Red un artículo titulado “El Nasdaq presenta síntomas de recuperación”, coincidiendo con los pronósticos de otros analistas, entre ellos el Banco de Crédito BCP, que también publicaba en su página web el siguiente titular: “EEUU: indicadores económicos favorables motivan rally en NYSE” en el que se especificaba que “al cierre del miércoles 27/11, los principales índices bursátiles norteamericanos subieron influenciados por el avance del sector tecnológico, impulsado por buenas perspectivas para Sun Microsystems (+5.6%) y Novellus Systems (+8.6%) para los siguientes trimestres”.

Para obtener datos sobre la evolución histórica de Nasdaq dirigirse a <<http://www.marketdata.nasdaq.com/asp/Sec5TradeNNM.asp>>.

Tabla I

El crecimiento de los cursos de cibercultura, 1993-2003.



Estados Unidos es, con gran diferencia, el país que más cursos de cibercultura ofrece. Muy de lejos, le siguen otros tres países angloparlantes, Reino Unido, Canadá y Australia (ver tabla II, en p. 84). Éste es un dato fundamental que debe ser constatado, pues está directamente relacionado con el hecho de que Internet ha sido en gran parte diseñado para un usuario angloparlante. El sistema estándar utilizado para la transmisión de lenguajes, el American Standard Code for Information Interchange (ASCII), normalmente utiliza 128 caracteres romanos (y tiene un máximo de 256), lo cual hace que se quede corto para el uso de otras lenguas que utilizan los mismos caracteres romanos, como el alemán, el francés, o el español, pues no incluye los acentos, y excluye totalmente a otras lenguas que utilicen otro tipo de signos, como el japonés o el chino. Según los datos recogidos por Jordan (1999:46), en julio de 1998 el 78 por ciento de los usuarios de Internet provenían de países de habla inglesa (y si se contabilizan por región, el 70,9 por ciento de los usuarios globales de Internet se encuentran en la zona NAFTA²⁰). Y entre ellos, EEUU se sitúa a la cabeza en número de usuarios. El dominio cultural de la civilización anglófona en el ciberespacio es una realidad que, como advierte Jordan, hace que muchas culturas se sientan marginadas y excluidas de la Red global, o por lo menos, que para ellas el ciberespacio no tenga el mismo atractivo.

²⁰ La zona NAFTA (North American Free Trade Agreement) comprende a Canadá, Estados Unidos y Méjico.

Esta diferencia entre EEUU y el resto de los países que ofrecen esta materia universitaria parece deberse por tanto a dos razones fundamentales; por un lado, la cibercultura es un fenómeno eminentemente americano, unido a la lengua inglesa y al acceso a la tecnología que la sustenta y, por otro, la lista de Silver no es exhaustiva, ya que no aparecen en la lista cursos sobre cibercultura ofrecidos por otras universidades extranjeras.

Una breve incursión en los programas de universidades francófonas, como la belga o la francesa, que guardan una relación menos estrecha con la universidad americana que la inglesa, canadiense o australiana, nos muestra que existen cursos relacionados con la cibercultura que no están listados. Por ejemplo, en el curso 2001-2002 la Universidad Libre de Bruselas (ULB), ofrece el curso titulado “Nouvelles technologies de l’information et de la communication II: Internet et les systemes d’information integres” impartido por el profesor M. Hervé Gilson de la Facultad de Periodismo; asimismo, la Universidad Denis Diderot de París (Paris 7) creó en septiembre del 2000 un segundo ciclo de estudios dedicado a las nuevas tecnologías. En España, la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), que ofrece sus cursos vía Internet desde 1995, constituye un importante punto de referencia para los estudios de la cibercultura en todo el ámbito latino. A pesar de todo, los cursos sobre la cibercultura son difíciles de encontrar en Europa y su orientación tras un primer acercamiento parece más práctica que teórica. En muchos casos, no se propone el estudio de la cibercultura como cultura, sino que se estudian las nuevas

tecnologías como herramientas aplicadas a otras disciplinas y métodos de estudio.

Tabla II

Distribución de cursos de cibercultura por países *

<i>Países</i>	<i>Número de cursos ofrecidos</i>
EEUU	441
Reino Unido	12
Canadá	10
Australia	4
Dinamarca	3
Alemania	2
China	2
España²¹	2
Méjico	2
Puerto Rico	2
Bélgica	1
Israel	1
Japón	1
Sudáfrica	1

* Tabla elaborada a partir de los datos proporcionados por el *Resource Center for Cyberculture Studies* (RCCS) de la Universidad de Georgetown (1993-2003).

La tabla III presenta la distribución de la asignatura de cibercultura con respecto al área de estudio con la que ha sido relacionada, lo cual nos ayuda a vislumbrar el enfoque que las universidades incluidas en la lista de Silver dan al estudio de la cibercultura.

²¹ En España, la Universidad de Navarra ofrece dos cursos, “Escritura no-lineal” y “Diseño Audiovisual”, impartidos por el profesor José Luis Orihuela. No obstante, no aparecen en la lista de Silver aquéllos ofrecidos por la Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

Tabla III**Distribución de la asignatura de cibercultura por área de estudio***

1.	Departamento de inglés	122	25,5%
2.	Ciencias de la información	78	16,1%
3.	Humanidades (estudios interdisciplinarios)	74	15,2%
4.	Departamento de comunicación, cultura y tecnología	47	9,7%
5.	Otros	45	9,3%
6.	Departamento de lingüística	29	6%
7.	Sociología	27	5,6%
8.	Derecho	18	3,7%
9.	Informática	17	3,5%
10	Economía	14	2,9%
11	Estudios artísticos	12	2,5%
	Total =	484	

* Tabla elaborada a partir de los datos proporcionados por el *Resource Center for Cyberculture Studies* (RCCS) de la Universidad de Georgetown (1993-2003).

El Departamento que más veces ha incluido esta asignatura en sus programas es con diferencia el Departamento de inglés. Este dato parece confirmar la estrecha relación que la cibercultura, por lo menos en su vertiente académica, tiene con la lengua inglesa.

En general, la distribución de esta asignatura por área de estudio indica que la cibercultura se considera ligada a un conjunto de disciplinas de índole muy diversa, como la economía, el derecho, o las comunicaciones, y que se encuentra fundamentalmente unida a las humanidades, pues son éstas las que se dedican a estudiar las tendencias de las sociedades en su conjunto y de forma interdisciplinar. La categoría de humanidades representa a un número creciente de estudios interdisciplinarios. La sociología aparece como categoría aparte ya que ella sola recibe un número sustancial de cursos, sin embargo, entraría también dentro del área de humanidades, como lo hacen los estudios artísticos, la política, la religión, la psicología o la historia.

El auge de Departamentos de este tipo (“Cultural Studies”, “Interdisciplinary Studies”, “Liberal Arts”, etc.) a los que se asocia la cibercultura, puede deberse, como alegan Debra Sikes y Barbara Murray²², a la nueva tendencia del mercado laboral americano, en el que la base educativa que proporcionan los estudios humanísticos se valora más que la especialización extrema. Las humanidades, con su énfasis en desarrollar las habilidades comunicativas del alumno, dejan de ser un pase para un futuro de subsistencia, para ser salvoconductos hacia una gran variedad de trabajos bien remunerados. Un conocimiento del *habitus* (no sólo del dominio técnico sino del saber hacer cultural y social) de las nuevas tecnologías de la información se presenta como el complemento ideal para el futuro empleado.

²² Sikes, Debra y Barbara Murray. “The Practicality of the Liberal Arts Major”, *Innovation Abstracts*, Vol.IX, No. 8, Austin, Texas: The University of Texas and the National Institute for Staff and Organizational Development (NISOD).

La categoría “Otros” de la Tabla III reúne, cual cajón de sastre, Departamentos muy diversos (como estudios musicales, biblioteconomía o educación) que reflejan la gran variedad de disciplinas que se hayan en contacto con la cibercultura, tal y como la define la comunidad académica.

Resumiendo, pues, podemos concluir que en más del 70 por ciento de los casos, el estudio de la cibercultura está entroncado con las humanidades, y en casi un 30 por ciento de los casos, esta asignatura es ofrecida por el Departamento de inglés. Un factor importante a tener en cuenta es que los estudios literarios en lengua inglesa son los que predominan en los Departamentos de inglés americanos, lo cual significa que el estudio de la cibercultura está también fuertemente ligado al estudio de la literatura. Tras el análisis de estos datos, y dado el predominio de los estudios literarios en este Departamento, surge la pregunta: ¿existe una literatura de la cibercultura?

El establecimiento de puentes entre los estudios antropológicos y sociológicos y los literarios lleva ya muchos años de andadura, por tanto la asimilación de la cibercultura en el Departamento de Literatura ha tenido ya parte del camino hecho. La cibercultura ha sido bienvenida como un nuevo espacio a explorar por el enfoque crítico de los Estudios Culturales (Cultural Studies), predominante en los Departamentos de literatura en lengua inglesa en las últimas décadas. El elemento nuevo, y más difícilmente asimilable, no ha sido su condición de “cultura” sino su íntima relación con la tecnología.

De la necesidad de destacar este elemento como parte sustancial del nuevo campo surge la creación de un nuevo Departamento de índole

interdisciplinar que demuestra el creciente interés que recibe la intersección entre literatura, cultura y tecnología. Este nuevo Departamento aparece con nombres parecidos en distintas universidades; por ejemplo, “School of Literature, Communication & Culture” en el Georgia Institute of Technology, “Program in Science, Technology and Society” en el MIT, o “Communication, Culture and Technology” en Georgetown University.

Uno de los pioneros en esta dirección fue el profesor Nicholas Negroponte, escritor del influyente libro *Being Digital* (1995), el cual, junto al ya fallecido presidente del MIT, Jerome B. Wiesner, fundó en 1980 el *Media Lab* con la intención de explorar a través de un Departamento multidisciplinar la relación entre la información electrónica y su creciente influencia en diversos aspectos de la vida cotidiana. Negroponte se anticipó al futuro en sus predicciones acerca de la convergencia entre la informática y el mundo de las comunicaciones, en particular en su estudio de los *interfaces* hombre-máquina. El *Media Lab* fue también un pionero en su colaboración entre la academia y la industria²³. De hecho Negroponte compagina su labor universitaria con su labor empresarial, pues es miembro de la Junta directiva de Motorola Inc.

²³ El *Media Lab* tiene numerosos consorcios de investigación en tres líneas o programas diferentes:

El programa *Things that Think* tiene acuerdos con AT&T, Deutsche Telekom, BT, Lucent Techn., HP, Motorola, Federal Express, British Airways, Levi's, Nike, Swatch, Mastercard, Visa, Procter & Gamble, y Walt Disney.

El programa *Digital Life* con Citibank, Ericsson, France Telecom, Honeywell, Intel, Seiko, 3Comm., Intel, Nortel, OMRON, Panasonic, Media One.

Y el programa *the Net* con ABC, Eastman Kodak, JC Penney, Karstadt, Grupo Clarin, NY Times, Tribune, Sun, IBM, y Bell South. (En *Historia del MIT Media Lab*, de Nuria Oliver, <<http://www.map.es/uimp/web/oliver/sld004.htm>>, fecha de acceso: 24/09/02).

Sin embargo, el acercamiento científico y tecnológico a las humanidades que marca el carácter del MIT no está carente de polémica. Lo que desde el MIT se presenta como la vanguardia de la literatura (el hipertexto literario, la escritura colectiva en la Red, los programas informáticos de poesía, etc.), son para algunos críticos (Aseguinolaza, 2000: Rodríguez López, 2000) experimentos obsoletos cuyo barniz tecnológico les hace pasar por innovadores.

La íntima relación que se establece entre la tecnología informática y los actos fundamentales de lectura y de escritura que subyacen a la experiencia literaria en nuestros días, parece legitimar lo que en muchos casos se vive como una intrusión del racionalismo científico en las esferas tradicionalmente reservadas a la literatura y las humanidades. Uno de los más claros exponentes en esta dirección ha sido la publicación por el MIT Press del libro de Janet Murray, *Hamlet en la Holocubierto* (1997), el cual ha sido el detonante de un debate que ha dividido en dos a la comunidad académica preocupada acerca del futuro de la literatura.²⁴

En el punto álgido disfrutado por la cibercultura en su recorrido universitario, la primavera de 1999, Janet Murray, como profesora del “Technology and the Humanities Lab” del MIT, lanzaba un curso titulado “Theory and Practice of Non-Linear and Interactive Narrative” que tuvo gran influencia en el diseño de cursos posteriores. Murray creó una euforia colectiva

²⁴ El debate suscitado por el libro de Janet Murray tiene que ver con su propuesta de considerar las producciones escritas de distintos grupos de internautas, construidas a raíz de

en torno a las potencialidades de Internet como nuevo medio para la creación literaria que continúa teniendo tantos detractores como defensores.

Lo que está claro es que la aparición de Internet en la escena literaria ha transformado de manera irreversible las relaciones entre escritores, lectores, críticos y académicos. Uno de los efectos más notables ha sido la problemática en torno a la definición de su principal objeto de estudio: el “texto” (cuestión que se antepone a la ya de por sí difícil definición de lo que constituye el “texto literario”). En este momento de transición, delimitar el tipo de texto que debe tenerse en consideración para un estudio de la literatura no es una tarea fácil. Dos vertientes acaparan la atención de los cursos sobre cibercultura literaria. Por un lado, el estudio del ordenador como nuevo soporte literario, sustituyendo la lectura en pantalla a la del libro. Esta vertiente está dedicada principalmente a la literatura hipertextual. Y por otro, el estudio de la influencia de la cultura digital en la literatura publicada en formato libro, en su temática, estilo, género, etc. En concreto se estudian textos que recrean la experiencia cibernética en un intento por entender esa experiencia, entre otras cosas.

Aunque diversos cursos han experimentado con el concepto del hipertexto literario, es el último conjunto de textos, sin embargo, el que recibe mayor atención. Irónicamente, la mayor parte de los acontecimientos relacionados con la cibercultura y el hipertexto literario han sido publicaciones

su participación en juegos de rol dentro de los entornos electrónicos llamados MUDs, como expresiones literarias, equivalentes a la *commedia dell'arte* italiana.

impresas, como destaca Espen Aarseth en su comentario a la *Cronología subjetiva del hipertexto literario* de Stuart Mouthrop (2000).

Tras un estudio exhaustivo de los temarios impartidos en el área de humanidades, constatamos que la comunidad académica de lectores profesionales y de prestigio ha construido un canon establecido de textos que son ya patrimonio de una cibercultura académica (ver Apéndice A). En particular hemos centrado nuestro interés en aquellos textos incluidos en los temarios del Departamento de literatura en lengua inglesa, pues es en este Departamento donde la cuestión de la relación texto-lector-cibercultura se analiza en más profundidad. Constatamos una gran descompensación de las lecturas propuestas en los cursos de cibercultura literaria a favor de los textos críticos, por encima de los literarios propiamente dichos (ya sea en formato impreso o informático).

En la mayoría de los casos, los trabajos de ficción asociados con el estudio de la cibercultura tienden a ser clasificados como literatura “ciberpunk” o postmodernista, pertenecientes al género de la ciencia ficción. También observamos la tendencia a recuperar el interés por obras del Romanticismo americano e inglés, como son la poesía de Emily Dickinson, por su increíble dominio del lenguaje como tecnología creadora de mundos virtuales, el *Frankenstein* de Mary Shelley, el más famoso antecesor del ciborg, o la obra de

William Blake, cuya impecable unión del discurso visual y el poético, se considera el producto del primer artista multimedia²⁵.

En cuanto a la ideología que ilumina estos cursos, la comunidad académica se debate entre el posthumanismo y el humanismo (que en EEUU es bastante suave comparado con las posiciones de Baudrillard, Virilio, o de los editores canadienses de *C-Theory*, Arthur y Marielouise Kroker). Representando la postura posthumana, Chris Csikszenthályi, profesor del MIT *Media Lab*, siente que está trabajando entre la realidad del diseño y “la ciencia ficción”. Sus sueños con respecto al futuro del arte pasan por sustituir el factor humano y traspasar sus propiedades a la máquina. Uno de los proyectos en marcha dentro del programa “Computing Cultures” es el diseño de un robot que imite a un pinchadiscos de música *hip-hop*. Los esfuerzos de este grupo de genios de la informática no son puro escapismo adolescente, sino que están íntimamente unidos a una política de mercado que orienta el uso de la tecnología, no ya hacia un consumidor en concreto, sino hacia una subcultura que promete dar grandes beneficios. El arte es importante en tanto en cuanto crea un mercado (el cine, las novelas, los videojuegos).

Como representante de la posición humanista, podemos citar la figura del Director del “Stanford Humanities Laboratory”, el profesor Jeffrey T. Schnapp, que ha creado un laboratorio de las humanidades alternativo al modelo propuesto por el MIT. Su principal preocupación es la de hacer

²⁵ Como podemos ver en el temario del profesor Matthew G. Kirschenbaum para su asignatura “Technologies of Literature” en la Universidad de Maryland. <<http://www.glue.umd.edu/~mgk/courses/fall2002/209/syllabus.htm>>.

participar a un grupo de personas no especializadas, estudiantes o gente de la calle, en la producción de conocimiento, a través de la creación de objetos tecnológicos que faciliten el acceso al conocimiento especializado. Los proyectos del “Humanities Lab” son exhibidos en el Museo de Arte de la Universidad de Standford, con el que el laboratorio tiene un acuerdo.

La conexión entre el mundo académico y el empresarial es, también aquí, fundamental a la hora de obtener fondos para crear las herramientas informáticas que van a formar parte de la base del futuro literario, ya sean exhibiciones exportables o los programas utilizados para crear hipertextos literarios. Estos programas, que más tarde se comercializaron, vieron la luz en el seno de la universidad, como ocurrió con *Fress*, el primer sistema de hipertexto, y *Xanadu*, ambos diseñados por Nelson y Andries Van Dam de la Universidad de Brown; y *Storyspace*, creado por Michael Joyce y Jay David Bolter en el *Artificial Intelligence Lab* de la Universidad de Yale.

Cabe concluir este apartado sobre la cibercultura académica destacando que una parte importante de las obras básicas de la cibercultura son textos impresos, no electrónicos, lo que crea cierta contradicción con la definición de cibercultura que han asumido muchos críticos académicos. La naturaleza de los textos “clásicos” de la cibercultura, como es la novela de ciencia ficción *Neuromante* de William Gibson (1984), revela unas raíces fuertemente ancladas en la cultura impresa, pues esta obra fue escrita con una antigua máquina de escribir y publicada antes de que la Red de redes existiera. Los

escritores de ciencia ficción son considerados niños malditos de los suburbios de la cultura que, sin embargo, no escapan a la mandíbula analítica de la cibercultura académica. Incluir este tipo de textos, a medio camino entre la literatura popular y la de prestigio, dentro de la cultura académica es claramente una forma de domesticar los productos de la cibercultura más fronteriza, que utiliza su plataforma impresa independiente para lanzar una mirada crítica y mordaz hacia ese mundo digital que viene, como veremos a continuación.

1.2. La cibercultura popular:

Cyberculture is the lack-of-a-better-word label that is given to the place where computer technology meets popular culture. The current generation of young people have grown up with PCs, LEDs, and MTV²⁶. Technology is a seamless part of their lives. Computers are no more foreign to them than transistor radios were to the last generation. As technology has saturated it, youth culture (and avant garde culture) has started to express itself through a “techno-symbiosis.” For good AND ill, a new cult of the machine is arising. This is an exciting time where a new domain of cultural expression is being created, debated, and negated (Branwyn, 1998: 3).

La definición de “cibercultura” de Gareth Branwyn, autor de *Beyond Cyberpunk*, asocia la cultura digital con la cultura popular, juvenil y de vanguardia. Según Branwyn, en la década de los noventa, la cultura tecnológica ha empezado a tomarse en serio en los círculos académicos, en los ámbitos de la cultura “underground” o marginal, y también en los de la cultura popular. Sin embargo, este culto a la máquina tiene una larga historia. Las raíces de la

²⁶ Ver glosario.

cibercultura dentro de estos tres ámbitos son profundas y han sido descritas con inusual detalle por el crítico cultural Mark Dery en su influyente libro *Velocidad de Escape* (1996). Dery analiza de manera conjunta los productos de la cibercultura popular, de marcado carácter lúdico, abiertamente consumista y escapista, y las creaciones de los artistas cibernéticos más polémicos y reivindicativos, ya que ambos grupos se influyen mutuamente y comparten un campo de interacción en cierto modo independiente del mundo académico. Las tendencias de la cultura popular ocupan un espacio importante en las creaciones de la vanguardia artística que, como veremos, las regurgita en formas sorprendentes y provocativas.



Portada del número 5.11 de *Wired*, noviembre 1997.



Portada del número 10 de *Mondo 2000*, con su directora de arte Heide Foley en el papel de Santa Lucía.

Para Dery, la cibercultura no se ciñe a los cibernautas y a las manifestaciones culturales que habitan en Internet, sino que es una sensibilidad

que trasciende ese medio para manifestarse en una gran variedad de formas culturales: desde revistas -como *Wired* y *Mondo 2000*, que ya son iconos de la cibercultura popular- a los encuentros ritualizados de las fiestas tecno, llamadas “raves”, o a las actuaciones de los artistas cibernéticos Stelarc o Chico McMurtrie. La cibercultura está en la calle, en el cine, en los museos, se manifiesta tanto en prácticas cotidianas y populares como en el arte más vanguardista.

La cibercultura de Dery surge de la necesidad de exorcizar el fantasma de la tecnología, de llegar a establecer una relación de control sobre esa dimensión mecánica y racionalista que domina nuestras vidas. Los artistas y las corrientes estéticas recogidos en su obra representan formas de resistencia y sumisión, de amor y odio hacia la tecnología. Los mensajes, los temas recurrentes en la cibercultura, cristalizan en una metáfora única que da título a su libro: “la velocidad de escape”, o el sueño de un viaje sin retorno hacia el espacio exterior.

Paralelamente a la definición de cibercultura de David Silver, que tomábamos como paradigma de la cibercultura académica, encontramos esta segunda definición utilizada por Mark Dery (también de uso extendido dentro y fuera de Internet), y que consideramos representativa de la versión popular de la cibercultura. Esta definición hace referencia a la constelación de diferentes subculturas que emergieron en torno a la tecnología de los ordenadores durante un estadio anterior al desarrollo de Internet.

De la periferia de la cultura surgen tres corrientes principales que Dery engloba bajo el término paraguas de “cibercultura”: los ciberhippies, los tecnopaganos y los ciberpunks. Estas comunidades, nacidas en el seno de la tecnología informática y la contracultura de los sesenta, encuentran ahora un punto de encuentro perfecto en Internet²⁷. Sin embargo, la cibercultura popular se nutre principalmente de las representaciones de ciberespacios y culturas provenientes de fuera del medio digital, como las provistas por el medio impreso (revistas, libros, cómics), el cine o los videojuegos. Esta posición periférica otorga a estos grupos una significativa independencia a la hora de concebir ideas y adoptar posturas críticas. Las conexiones con la cibercultura académica funcionan como una especie de promoción mutua, en la que la cibercultura popular provee a la académica con materiales de análisis y la académica otorga a la popular una aureola de importancia y complejidad que sirve para atraer a los consumidores.

1.2.1. Ciberhippies o la ciberdelia de *Mondo 2000*:

La tesis de Dery con respecto a las raíces de la cibercultura se encuentra en el pasado cercano de la sociedad americana: “[e]l retorno a los sesenta y la guerra cultural desatada alrededor del recuerdo de esa década turbulenta están en el corazón de la sección ciberdéllica de la cultura digital más fronteriza”

²⁷ Curiosamente, en ocasiones la palabra “cibercultura” aparece catalogada como otra subcultura más entre otras de las que habitan en la Red, poniendo de manifiesto el caos existente a la hora de clasificar y de entender el significado de este término. La página web <<http://subcultures.at-society.com>> ofrece las siguientes categorías dentro de las subculturas que se encuentran en la Red: “Anti Social, Bikers, Burning Man, Cyberculture, Fantasy,

(Dery, 1996: 28). Esta conexión también la había insinuado el artista Timothy Leary con su célebre frase “el PC es el LSD de los 90”. La “Ciberdelia”, fusión entre psicodelia y cibercultura, es la expresión de la contracultura de la California del Norte de los sesenta pasada por el tamiz de la tecnología más puntera. La punta de lanza de este movimiento son los fundadores de *Mondo 2000* (revista cuatrimestral editada en Berkeley); Queen Mu y R.U. Sirius.

La evolución de esta publicación viene a ilustrar el proceso que han experimentado muchos de los productos de la cibercultura fronteriza y popular: su pronta asimilación dentro de las categorías de la academia, que en su necesidad de clasificar y analizarlo todo, los ha despojado de su filo rebelde, hasta el punto de que en 1991 la académica Vivian Sobchack²⁸ recibió la petición de *Artforum International* de escribir un ensayo que diera algo de sentido a *Mondo 2000*.

La irreverencia total de *Mondo* había llamado la atención de la cultura académica. Esta revista empezaba a ser conocida en California como algo nuevo, extraño, ambiguo y, sin lugar a dudas, en la cresta de la ola de la cultura digital emergente. Alison Kennedy (alias Queen Mu o “Domineditrix”) y Ken Goffman (alias R.U. Sirius) la fundaron en 1989 a partir de otras dos

Furry, Geeks and Nerds, Gothic, Hip-Hop, Hippie, Industrial, Lycanthropes, Modernint, Popular, Punk, Rave, Skinhead, Straight Edge, Urban Primitive, Vampires”.

²⁸ Vivian Sobchack es profesora de Cine y Televisión de la Universidad de California, en Los Ángeles, y es autora de *An Introduction to Film* (Addison-Wesley, 1998), y *Address of the Eye: a Phenomenology of Film Experience* (Princeton, 1992). Su ensayo sobre *Mondo 2000*, “New Age Mutant Ninja Hackers: Reading *Mondo 2000*” apareció por primera vez en el libro editado por Mark Dery, *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture* (Durham: Duke university Press, 1994), pp. 11-28, y se ha convertido en un punto de referencia para exponer las contradicciones de esta nueva utopía acerca de la cibercultura, tal y como se manifiestan en *Mondo 2000*.

publicaciones “underground”; *High Frontiers* (“un periódico de la edad espacial sobre ciencia psicodélica, potencial humano, irreverencia y arte moderno”²⁹) y *Reality Hackers*.

El salto de *Mondo 2000* a la fama tiene mucho que ver con su proclamación como los gurus de la cibercultura en un momento de máxima confusión acerca de las implicaciones de dicho término. El interés de la academia está ligado a su búsqueda de definiciones y *Mondo 2000* se vendía como la poseedora de todas las respuestas.

La autopromoción descarada de *Mondo 2000* va aun más lejos, pues no sólo se ensalza a sí misma sino que se apropia del capital simbólico de gran cantidad de productos culturales asociados con la cibercultura. Junto a las entrevistas y artículos de William Gibson, también se incluyen las contribuciones de los escritores de ciencia ficción Bruce Sterling, John Shirley, Rudy Rucker y Vernor Vinge. De esta forma *Mondo 2000* asocia definitivamente la cibercultura a un tipo determinado de literatura y de lector (en su mayoría masculino).

La actual popularidad de *Mondo 2000* se manifiesta en su poder de promocionar a su vez otros libros relacionados con la cibercultura. Así, en las páginas introductorias de *Snow Crash*, la novela revelación de Neal Stephenson, aparece la reseña de *Mondo 2000* junto a las del *Washington Post*, el *New York times Book Review*, *Newsweek* o *USA Today*.

²⁹ Nuestra traducción del subtítulo de la revista.

Entre las páginas brillantes y fluorescentes de *Mondo 2000* confluyen una gran cantidad de anuncios: comida y muebles de diseño, música con base genética o matemática, como la “Suite del ADN” o las melodías “fractales”, programas de ordenador, CD-Roms, extraños aparatos para la estimulación cerebral (“una alternativa saludable a las drogas de los 90”), etc. En resumen, *Mondo 2000* cataloga todo tipo de productos que según los editores tienen que ver con la forma de vida denominada cibercultura. En medio de esta amalgama de anuncios no desentona, curiosamente, el de la Universidad de Nebraska anunciando la publicación del influyente libro de Avital Ronell, *The Telephone Book: Technology, Schizophrenia, Electric Speech*.

El artículo citado de Sobchack³⁰ es un testimonio de esta curiosa relación que existe entre la cibercultura académica americana y la popular. A pesar de que cada comunidad define su identidad mediante un uso diferenciado del lenguaje, existe una irresistible atracción mutua. La rigurosidad del discurso académico se contamina del lenguaje popular de *Mondo*, claramente auto-indulgente, narcisista y contradictorio (aunque no por ello menos sofisticado).

Esta publicación plantea un dilema para el académico que intenta analizarla pues la autoindulgencia de su prosa atrapa irresistiblemente al crítico, que no encuentra el registro adecuado para describir la verborrea extasiada de *Mondo* con lo tecnológico. Como dice Sobchack, ella misma se encuentra inconscientemente imitando el contagioso estilo de *Mondo 2000*, y siente que es fácil dejarse seducir por lo fácil, sobre todo cuando viene disfrazado de

³⁰ Ver nota 28 en la página 98.

complejo (1994: 323). El uso del lenguaje en *Mondo*, casi siempre irónico e hiperbólico, está impregnado hasta el fondo del característico “hype” americano; en el que el eslogan publicitario se convierte en discurso y el cinismo se vuelve optimista, como podemos observar en esta defensa del consumismo tecnológico promocionada por *Mondo*:

Call it a hyper-hip wet dream, but the information and communication technology industry requires a new *active* consumer or it's going to stall...This is one reason why we are amplifying the myths of the sophisticated, high-complexity, fast lane/realtime, intelligent, active and creative reality hacker...A nation of TV couch potatoes (not to mention embittered self-righteous radicals) is not going to demand access to the next generation of the extensions of man.³¹

Grandes dosis de irresponsabilidad social, ideas para una diversión adolescente al estilo de Beavis y Butthead³², bufones de lo políticamente incorrecto, y una sobrecarga de información para cerebros hiperactivos, son las características principales de esta revolución por diversión que propone *Mondo* a sus lectores. Sin embargo, como bien observa Dery, “[b]asta una pizca de conciencia de clase para reconocer lo que son las visiones de liberación dionisiaca de *Mondo*, o su fantasía de una elite tecnológica de empollones con mentes aceleradas químicamente. No son más que los delirios de los privilegiados” (1998: 46). Como lo demuestra no sólo el extracto social de sus fundadores sino también el tipo de lectores que acoge esta publicación. Como reconoce R.S. Sirius en una entrevista, los lectores de *Mondo* son “hombres de negocios de éxito en la industria del ordenador”.

³¹ Extracto de la editorial del segundo número de *Mondo 2000*. Citado por Sobchack en su artículo, p. 325.

³² Personajes de dibujos animados de la cadena de videos musicales MTV.

El 80% de sus lectores ‘trabaja en el campo de la información o las comunicaciones’ y sus ingresos medios son de 65.000 dólares, por lo que pueden permitirse satisfacer el gusto por equipos de alta tecnología”(Dery, 1998:47).

Esta nueva cepa del movimiento hippie, los ciberhippies, está irreversiblemente adulterada por las contradicciones a las que se enfrenta su generación (la generación X), cuyos débiles ideales políticos en un tiempo de bonanza económica se resuelven claramente a favor del escapismo y la diversión.

1.2.2. El ritual mecánico de los tecnopaganos:

Without the sacred there is no differentiation in space. If we are about to enter cyberspace, the first thing we have to do is plant the divine in it. (Mark Pesce, citado en Davis, 1995).

A primera vista, y en aparente contradicción con la ciberdelia de *Mondo 2000*, baluarte de una cibercultura elitista y consumista, el tecnopaganismo podría parecer el recurso de los más desfavorecidos, que encuentran en la tecnología digital nuevas herramientas para prácticas tan ancestrales como el vudú y la magia. Sin embargo, el tecnopaganismo es una ideología que contamina todos los discursos de la cibercultura popular, incluido el tecnotranscendentalismo de *Mondo 2000* y también acoge entre sus filas a poderosos constructores del mundo digital.

El tecnopaganismo es un híbrido entre el nuevo paganismo -término que aglutina todo tipo de religiones politeístas contemporáneas relacionadas con la

naturaleza-, y las culturas del ordenador más marginales, con unos toques de filosofía “New Age” y manual de autoayuda. Su manifestación más evidente la encontramos en los numerosos grupúsculos de índole tecnopagana que pueblan la Red.³³ Estas comunidades de cibernautas incorporan a su particular filosofía una mezcla de ideas provenientes de la nigromancia y el chamanismo; la filosofía New Age y sus ideas sobre el poder de la mente humana, y la concepción de la ciencia de la información informática como una suerte de magia o alquimia. Se trata de aprovechar los poderes ocultos del hombre en comunión con el mundo que le rodea.

Los rituales tecnopaganos han sido descritos por Erik Davis, crítico de la cibercultura y observador participativo de la comunidad tecnopagana durante mucho tiempo. Davis destaca el hecho de que la comunidad de paganos americana (cuyo número de miembros estimados se sitúa entre los 100.000 y 300.000) es predominantemente de raza blanca, de clase media, y con un gran porcentaje de trabajadores en campos técnicos o relacionados con la industria del ordenador (Davis, 1995).

Mark Pesce, uno de los magos tecnopaganos entrevistados por Davis, es también el creador de VRML (“virtual reality markup language”), un lenguaje informático que permite crear espacios navegables e interconectados a modo de hipertexto en tres dimensiones dentro de Internet. Impactado por la lectura de

³³ Por ejemplo, el grupo Alt.Pagan de UseNet, y otros boletines electrónicos como Deus ex Machina en Glendale, Arizona; Ritual Magick Online! en Passaic, Nueva Jersey; Modem Magick en El Cajon, California; Sacred Grove en Seattle; y un largo etcetera. (Dery, 1996:51).

Neuromante, Pesce puso toda su energía y conocimientos en hacer realidad la ficción de Gibson: poder percibir el ciberespacio como un espacio real, en el que uno puede mirar en distintas direcciones y ver qué se mueve en él.

Pesce es el organizador de curiosos ritos tecnopaganos, mezcla de actuación artística y ceremonia religiosa, en los que el silicio, el plástico, los cables y el cristal, sustituyen a los cuatro elementos primigenios, aire, tierra, fuego y agua. Para él, la magia no es más que cibernética aplicada. Su percepción de la tecnología recuerda la filosofía de Robert Pirsig, el autor de *Zen or the Art of Motorcycle Maintenance*:

The Buddha, the Godhead, resides quite as comfortably in the circuits of a digital computer or the gears of a cycle transmission as he does at the top of a mountain or in the petals of a flower (1974:16).

Otros rituales populares que manifiestan rasgos tecnopaganos son las fiestas “rave”, en las que una muchedumbre, inducida por la droga “éxtasis”, danza al ritmo de un tambor-sintetizador, cuyos golpes sintonizan con los ritmos fisiológicos hasta que se consigue alcanzar una especie de estado telepático comunal. Es el redescubrimiento de la magia ancestral cuya mezcla de drogas y percusión puede llegar a cambiar los estados neuronales.

El tecnopaganismo también se infiltra en la cultura popular a través de juegos de ordenador como MYST, un paraíso pastoral en el que se reproducen con una precisión fotográfica paisajes en tres dimensiones. Los libros de conjuros juegan un papel central en este universo virtual en el que los jugadores se adentran en los misterios de un bosque mágico, lleno de secretos, duendecillos y magos. Gran parte de estos juegos de ordenador, así como de

otros espacios virtuales creados a base de texto (MOOs y MUDs³⁴) están inspirados en libros de ciencia ficción o fantasía, los géneros favoritos de muchos programadores y “hackers”³⁵.

Por otra parte, el tecnopaganismo impregna numerosos discursos de la cibercultura. Las referencias a lo escatológico, lo religioso o sagrado, para referirse a la tecnología, es un lenguaje común a numerosas comunidades que habitan el ciberespacio. Los *hackers*, por ejemplo, utilizan metáforas ocultistas para referirse a sus actividades: expresiones como “magia negra”, “gran hechicería”, “programación vudú” o “leer las runas” encuentran su definición en *The New Hacker’s Dictionary* (Raymond, 1996). Incluso el término “demon”, corriente en informática, alude al campo semántico de lo sobrenatural. Estos “demonios” son programillas que están siempre en funcionamiento a la espera de una orden, encargados de realizar tareas al estilo de los pequeños demonios que acompañan a los brujos.

El título de la novela de Gibson, *Neuromante*, es un juego de palabras con “nigromante”, el brujo que hace volver a la vida a los muertos. El protagonista, Case, es un brujo que tiene la habilidad de abandonar su cuerpo y pasear por un mundo virtual acompañado por el fantasma de un *hacker* muerto. En las siguientes novelas de la trilogía de Gibson, *Mona Lisa acelerada* y *Conde Cero* aparece descrito un panteón de dioses vudú llamado Loa, y espíritus vudú habitando la Red respectivamente.

³⁴ Ver glosario.

³⁵ Ver glosario.

La idea de que Internet es una herramienta espiritual se repite en la cultura popular. El ciberespacio permite escapar de las tiranías del cuerpo, dejando a la mente y al espíritu en su lugar, siendo Internet el punto de encuentro de espíritus que han abandonado su cuerpo para comunicarse. De esta forma, la fría tecnología digital, fruto de la ciencia informática, se pone al servicio de lo trascendente;

En un mundo en el que se supone que la ciencia estructura nuestra visión del universo, la tecnosfera se ha convertido en un irónico receptor de visiones teleológicas y mitos trascendentalistas. Todos ellos son testimonio de la profunda influencia de la contracultura de los sesenta en la ciberdelia de los noventa. Los éxtasis místicos y las premoniciones apocalípticas de los sesenta perduran en las profecías milenaristas de los tecnohippies, los tecnopaganos, los seguidores de la New Age y los tecnólogos visionarios. (...) A través de toda la cibercultura, y especialmente en el ciberespacio, campan los dioses capitalistas del progreso, los ángeles y alienígenas salvadores de la New Age y los espíritus animistas del paganismo (Dery, 1996: 77).

Para Dery, el tecnopaganismo representa un esfuerzo de reconciliación existencial con los cambios filosóficos que la ciencia del siglo XX ha acarreado. Es el deseo, bastante extendido, de encontrar un espacio para lo sagrado en una sociedad cada vez más secular y tecnológica. Sin embargo, en una época de individualismo a ultranza, la relación entre misticismo y materialismo en la cibercultura se establece en torno a unos parámetros nuevos. Ya no se trata de sacrificarse por los demás para encontrarse a uno mismo, sino de hacer uso de la sabiduría ancestral para aumentar el poder personal del individuo. Al igual que los manuales de autoayuda, la búsqueda de una tecnología que en vez de alienar, esté en sintonía con la mente humana, se realiza a través de una ideología centrada en el perfeccionamiento personal, no

comunal. Es mediante esta transformación que la cultura individualista de los noventa asimila las ideas de la contracultura de los sesenta que, a diferencia de ésta, surgió de una experiencia de comunidad difícil de localizar hoy en día.

Según la tesis de Dery, las raíces de la cibercultura popular y su tecnopaganismo se remontan a la historia cercana de EEUU. No obstante, y reconociendo la firme base sobre la que él funda sus argumentos, las raíces de la cibercultura tecnopagana pueden remontarse todavía más en el pasado. Las reacciones culturales ante los avances de la llamada “era digital” guardan fuertes paralelismos con aquéllas que tuvieron lugar a principios del siglo XIX frente a la revolución industrial. El tecnopaganismo aparece como una reacción popular frente a la complejidad, cada vez menos manejable, que caracteriza a las representaciones del mundo creadas por la ciencia. Al mismo tiempo, la actitud tecnopagana manifiesta una regresión a la superstición, que aleja al individuo todavía más de su posibilidad de actuación auténtica en la vida pública.

Entre el escapismo y la necesidad de control, los demonios se expelen de modos similares. La literatura gótica de principios del XIX ofrece un rico plantel de mitos y monstruos, que son reutilizados en el nuevo medio virtual y su equivalente impreso (las novelas ciberpunk), como medio para exorcizar el conjunto de pesadillas comunales creados en torno a los profundos cambios tecnosociales que afectan a la sociedad angloparlante. Al igual que el género gótico de antaño, el “cibergótico” (Alexander, 2000) es la expresión de una reacción frente al efecto de ciertos avances tecnológicos en la vida cotidiana,

como es la llegada de Internet, y la reconfiguración de la fibra social que el dominio de unos privilegiados sobre el medio digital puede traer consigo, como puede ser la exacerbación de las diferencias sociales entre ricos y pobres.

El género cibergótico provee una categoría de análisis en la que se pueden enmarcar las manifestaciones tecnopaganas y ocultistas de la cibercultura y de sus representaciones en los distintos medios populares, como son el cine, los comics, la literatura de ciencia ficción, y los numerosos mitos que pueblan la cibercultura. El mundo fantasmagórico y alegórico del cibergótico es la fórmula perfecta para escapar y llevar a sus extremos las fantasías destructoras, carnales y regeneradoras que pueblan el inconsciente social contemporáneo.

1.2.3. Ciberpunks:

El término “ciberpunk”, título original de una historia corta que Bruce Bethke escribió en 1983, empezó a ser utilizado por la crítica periodística para referirse a un fenómeno predominantemente literario que tuvo su origen a principios de los años ochenta y que agrupaba a un conjunto de escritores de ciencia ficción.

Este subgénero de la ciencia ficción se ha convertido en el principal exponente literario y en expresión estética de la cibercultura popular. Esta asociación se debe a su elección de temas recurrentes en la cibercultura: principalmente, la descripción de modelos del ciberespacio dentro de escenarios relativos a un futuro cercano, la exploración de la convergencia

hombre y máquina, la realidad virtual, el uso de motivos post-industriales como el reciclaje de la tecnología punta al servicio de la liberación de grupos anti-sistema, o su abuso como herramienta de control en manos de inteligencias perversas.

Del mismo modo en que el punk de los ochenta supuso una rebeldía urbana frente al desempleo, la injusticia y las desigualdades sociales, el ciberpunk se alía con la tecnología para denunciar las mismas desigualdades de siempre. Representa una estética dura y sin concesiones al buen gusto burgués, a pesar de que sus escritos pueden reconstruir un estilo que, de puro fantasmagórico, resulta romántico. De hecho, el ciberpunk en la escritura presenta muchos elementos comunes con ese extremo del romanticismo que es el género gótico. Así, entre los antecedentes al género ciberpunk, según la lista elaborada por Larry McCaffery y Richard Kadrey en *Storming the Reality Studio: A casebook of cyberpunk and postmodern fiction* (1991), figura el *Frankenstein* de Mary Shelley (1818), por la aparición de temas como el reciclaje de partes del cuerpo, la creación artificial de vida, el asesinato, y la venganza.

Otras influencias importantes destacadas por McCaffery son las novelas de detectives, como *Red Harvest* de Dashiell Hammet (1929), la cual establece la estructura básica de este tipo de novelas, en las que el héroe es un tipo duro, una suerte de llanero solitario que se enfrenta sólo a un enorme sistema de corrupción, o *The Big Sleep* de Raymond Chandler (1939), en la que el detective también tiene un rol equivalente al de caballero andante. Sus ricas

descripciones de personajes del hampa, su argot, la violencia y el surrealismo de la vida urbana son el marco en el que se integrarán las futuras historias de la cibercultura popular. Otros escritores que han tenido una influencia enorme en el movimiento ciberpunk fueron William S. Burroughs y Thomas Pynchon.

En primer lugar, el estilo de *Naked Lunch* (Burroughs, 1962), combinación de humor negro, especulaciones médicas, cuentos del hampa y fantasías sexuales, escrito en una prosa fragmentada y poética en la que el material de desecho más despreciable, mediante una explosión inusitada de la imaginación, se recombina hasta dar lugar a pasajes de gran belleza, marcó la pauta que seguirían los mejores escritos ciberpunk.

En segundo lugar, *The Crying of Lot 49* (1966) y *Gravity's Rainbow* (1973) de Thomas Pynchon son otros dos referentes fundamentales. La desmesurada prosa de Pynchon, enciclopédica en su alusión a datos históricos, científicos y filosóficos, sazonados con psicología pop, letras de música rock, pastiches cinematográficos y personajes de comic, que sufren a partes iguales las lacras modernas de la paranoia y la alienación, anticipa el ciberpunk por su maravilloso uso de metáforas científicas, su descripción de un exótico inframundo de marginados y locos, y sus rápidas modulaciones entre la cultura de prestigio y el “underground” pop de las drogas y la cultura de los medios de comunicación.

Dos maestros de la ciencia ficción, Philip K. Dick y J.G. Ballard, dejan también su huella con dos de sus novelas más representativas: *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick (1968), establece una de las

cuestiones fundamentales que atraviesan toda la prosa ciberpunk: el problema de identidad del ser humano en contraste con su hermano mecánico: el androide o ciborg. Estilísticamente, *Nova* de Samuel Delany (1968) significó el puente entre el barroco de la ciencia ficción escrita en los años 50 y la visión más dura de *Neuromante*.

Por su parte, la novela de J.G. Ballard, *Crash* (1973), supuso el detonante de un estilo basado en la muerte de la sensibilidad frente a la violencia (“the death of affect”) y una relación casi necrofílica con la tecnología, expresada en el deseo sexual de fusión con la máquina, un juego en el que sexo, tecnología y muerte alcanzan su climax en la inevitable destrucción del ser humano.

Además de estos antecedentes literarios, en *Neuromante*, por ejemplo, abundan las referencias intertextuales al universo musical creado por la *Velvet Underground* (su música, películas, vídeos musicales, actuaciones callejeras, etc.). Lou Reed y John Cale combinaron el sonido industrial de la música de vanguardia con una vuelta a las raíces del rock, cantando con gran honestidad sobre el mundo de las drogas, el sadomasoquismo y la desesperación. Lou Reed es el prototipo de anti-héroe listo y callejero, lleno a partes iguales de arrogancia y de paranoia, cuya mezcla de dureza y fragilidad se convertirá en ejemplo esencial para el punk de los años 70 y el ciberpunk de los 80.

Desde los años 70 hasta ahora, la música Dub, en la que el Reggae se topa con los sintetizadores y los samplers (secuenciadores digitales), constituye otro de los híbridos que sirven de inspiración a los escritores ciberpunk. La

fusión de música callejera y tecno produce una música hipnótica en la que los sonidos ancestrales se mezclan con los nuevos ritmos digitales. La música Rap es otro ejemplo de esta mezcla que, al igual que el Dub, participa además del afán de reciclaje tecnológico que, siguiendo la máxima de Gibson -“la calle encuentra sus propios usos para las cosas”- es el lema ciberpunk. Sin este tipo de conexiones intertextuales es difícil entender la razón de ser de una colonia de “Zionites” (comunidad tribal cuyos miembros participan del tipo de religiosidad y filosofía rasta patrocinada por Bob Marley) en el espacio exterior descrito en *Neuromante*, y del papel que juega su música en la acción de la novela.

Dentro del panorama artístico, la estética ciberpunk, mezcla de ritual mecánico tecnopagano y vanguardia postmoderna, se escenifica en directo en las actuaciones de Stelarc, Chico McMurtrie, Survival Research Laboratories (SRL), Comfort/Control o La Fura dels Baus, para tener un referente más cercano. Estos artistas o colectivos de artistas son referentes esenciales sin los que no se puede comprender la evolución de la cibercultura y su manifestación literaria ciberpunk. La relación intertextual entre las obras de estos artistas y la literatura ciberpunk o posmoderna, como las obras de Ballard o Pynchon, demuestra una continuidad en el desarrollo de los conceptos clave de la cibercultura; el hombre posthumano, la inversión de la relación de sumisión y dominio entre el hombre y la máquina, el “voyeurismo terminal” y la pérdida de sensibilidad frente a la violencia y la tortura de la carne. Ellos escenifican los mismos temas, a través del arte de la “performancia”, que se hayan

presentes en la literatura ciberpunk y cibergótica. Ambos tratan los mismos miedos, y preocupaciones provocados por el mundo tecnológico en el que nos movemos.

En cuanto al movimiento de individuos denominado ciberpunk, éste se gestó en torno a la revista de Bruce Sterling, *Cheap Truth*, que junto con la británica *Interzone*, jugó un papel importante a la hora de publicar los primeros relatos del grupo formado por William Gibson, Pat Cadigan, y Lewis Shiner, entre otros. Su momento álgido llegó en 1984 con la publicación de *Neuromancer*, novela que ganó los premios más importantes de la ciencia ficción norteamericana (los premios Nebula y Hugo).

En 1985 Bruce Sterling editó *Mirrorshades*, una antología ciberpunk que tuvo un papel esencial en dar a conocer este subgénero de literatura al gran público. En su introducción, Sterling define el ciberpunk como la nueva alianza entre la tecnología y la contracultura de los ochenta. Para Sterling, ficción y crítica social están inextricablemente unidas en el movimiento ciberpunk pues, quizá por primera vez, nos encontramos ante una generación de escritores que no sólo ha crecido dentro de la tradición literaria del género de la ciencia ficción sino que su vida transcurre en un mundo difícil de comprender sin ella (Sterling, 1985: xi). Las técnicas de extrañamiento, extrapolación y el uso de una alfabetización tecnológica, tradicionales en el género, no son para ellos simples estrategias literarias, sino herramientas que les permiten orientarse en el mundo cotidiano.

Como movimiento literario formado por un grupo concreto de escritores, el ciberpunk perdió fuerza a finales de los ochenta y muchos lo consideran ya muerto. El propio Sterling reconoce que la faceta profética que les había caracterizado hace tiempo, no ha vuelto a resurgir con el mismo acierto (Sterling, 1991). Sin embargo, a la vez que su vertiente literaria empezaba a agotar su veta imaginativa, el ciberpunk desbordó la ficción para comenzar a tomar vida propia:

At a certain point, I saw cyberpunk jump from being a literary description to being a description of something in the real world. I think the *New York Times* used it in a headline last year: “Cyberpunks [do something]” and I said “what?” I thought they were referring to this group of writers I’m associated with, but in fact they were referring to outlaw hackers who had broken into someone’s databank. And I believe *Time* magazine used it as well in that sense. It is an interesting thing to see. I was happy to see it take on this new life in the world outside because then I felt I wouldn’t be as saddled with it. (William Gibson citado por Branwyn, 1998: 1).

El *hacker* se convierte en el prototipo del ciberpunk, el centro de una comunidad que no tiene un lugar concreto de reunión. La subcultura ciberpunk es un fenómeno suburbano que nace gracias a las redes de ordenadores. Frente al aburrimiento suburbano, y tras descartar las alternativas tradicionales, el paraíso rural hippie (aun más aburrido que los suburbios) o la huida urbana (pues las ciudades se están volviendo cada vez más peligrosas), el ciudadano blanco de clase media encuentra una perfecta vía de escape en el ciberespacio (McKenzie, 1992: 2). Existen cientos de boletines electrónicos en Internet que tienen un estilo ciberpunk, en ellos los miembros de esta comunidad intercambian tanto sus conocimientos técnicos como sus propias creaciones literarias.

Sin embargo, la comunidad ciberpunk pronto se convierte en el caldo de cultivo de la experimentación *yuppie* que, atraída por la aficción de este colectivo por los juguetes de la tecnología digital, prueba con ellos sus nuevos productos informáticos. El término “ciberpunk” ha sido mercantilizado y explotado por tal cantidad de compañías, artistas y críticos (incluido *Mondo 2000*), que incluso escritores que han sido clasificados como “ciberpunk” han rechazado esta etiqueta³⁶. La estética ciberpunk, con sus tropos e iconografía, ha perdido su filo crítico al ser asimilada por la cultura popular de masas (tiendas en Tokio venden pantalones, camisetas, gafas ciberpunk; hábiles cantantes de mercado como Billy Idol se apropian del rótulo para vender discos; las fantasmagóricas distopías de los comics ciberpunk, fantasías de escape de un cuerpo obsoleto, en las que una conexión craneal transportará a la mente directamente al ciberespacio, y allí ocupará el esbelto cuerpo de cuero negro del superhéroe-, son explotadas en películas como *The Matrix*, etc.).

Películas, literatura de evasión, videojuegos, grupos musicales, modas juveniles, gran parte de la cultura popular de nuestros días está empapada de la estética promulgada por la cibercultura en sus vertientes ciberdética, tecnopagana, cibergótica y ciberpunk. Todas estas corrientes participan de la innovación tecnológica introducida por la revolución digital al mismo tiempo que están fuertemente ancladas en el pasado cultural de Norteamérica.

³⁶ Por ejemplo, el escritor William Gibson, como relata su amigo Jack Womack en el apéndice a *Neuromancer* (1984) titulado “Some Dark Holler”, p.268.

La gran habilidad de Mark Dery ha sido la de reconocer un sentimiento que recorre gran parte del arte y las prácticas culturales relacionadas con la cibercultura: el escapismo. Esta constatación es de gran relevancia pues dota con una identidad unitaria a las distintas manifestaciones culturales que se han englobado dentro del término “cibercultura”. La velocidad de escape es la velocidad que necesita un cuerpo para superar la atracción de la gravedad y abandonar el planeta. Este sueño fantasmagórico es una estrategia letal y desesperada, pues es la ilusión de un viaje sin retorno. Es también la renuncia completa a intentar cambiar la situación actual en la que nos encontramos y la manifestación de la impotencia más absoluta.

El escape que ofrece la tecnología es un viaje en busca del conocimiento que puede acabar con nosotros, pues para conseguir superar la fuerza gravitatoria debemos dejar atrás nuestros cuerpos, transformarnos a nosotros mismos y convertirnos en algo más que humanos. Para algunos, ésta es la utopía del posthumanismo que subyace a una parte importante de los productos de la cibercultura.

Las distintas manifestaciones de la cibercultura popular se caracterizan también por encontrar vínculos comunes a la cibercultura dentro y fuera del ciberespacio, y por recuperar las plataformas desde las que poder lanzar una mirada metarreflexiva hacia los cambios y modos de percepción que han dado forma a esta nueva cultura, como son los distintos medios impresos (novelas, revistas, cómics), la música, el vídeo, el cine y la televisión, así como las manifestaciones de la vanguardia artística dentro y fuera de la Red.

Como conclusión a este capítulo cabe recordar las dos definiciones de “cibercultura” que hemos analizado, la académica y la popular, las cuales representan dos campos de fuerza dentro del discurso global de la cibercultura. La relación entre la cibercultura académica y la popular es compleja y se analizará a lo largo de todo este trabajo. Atravesando los discursos de ambas comunidades nos encontramos con una serie de dicotomías; como son la relación entre una visión humanista de la tecnología y otra posthumana, entre una postura crítica frente a la tecnología y otra sumisa que la acepta como nueva divinidad, entre una visión juguetona, irreverente y sin sentido de responsabilidad social, y otra rebelde y luchadora por un mundo más justo, una que acepta las reglas del juego de una sociedad capitalista e intenta sacar el mayor provecho gracias al control de los medios tecnológicos y otra que reniega de un sistema dominador y descubre en la tecnología un arma de liberación.

Estas posiciones contrapuestas se encuentran en ambas comunidades, la académica y la popular, manifestándose de distintas maneras, como analizaremos a lo largo de los siguientes capítulos. Así, si el *habitus* académico requiere una legitimación de sí mismo y busca un aura de respetabilidad, el popular y fronterizo es irreverente. Si en la comunidad académica se valora una lectura cognitiva, en la popular una emocional, sensual, intuitiva. Ambas comunidades se retroalimentan y utilizan mutuamente, si bien la comunidad académica ha tendido a asimilar las corrientes artísticas de la popular,

despojándolas de su poder subversivo. Por otro lado, los discursos populares de la cibercultura no siempre suponen una protesta frente a las estructuras de poder. La ambigüedad frente a la tecnología, el sentimiento de atracción y repulsa, atraviesa ambas comunidades.

Esta ambigüedad frente a la tecnología se resuelve a menudo en sueños de evasión en los que el deseo de escape queda satisfecho a costa de reinventar un nuevo ser posthumano, en sus dos vertientes cibórgica o clónica (pues en tanto y cuanto el clon es un ser artificialmente creado es un tipo de ciborg, a pesar de carecer de un componente mecánico). Estos seres son los representantes de un ideal de autosuficiencia y control en el que las limitaciones humanas se superan a través de una alianza con la máquina y la tecnología. Pero “el sueño de la razón produce monstruos”, y el ciborg y el clon, se convierten en personajes de cuento de terror.

La cibercultura literaria utiliza un lenguaje del futuro para hablar del presente. Es una reconstrucción de la realidad alternativa a la narración etnográfica, una transformación creativa del presente que, bajo un discurso futurista, se distorsiona y se lleva al extremo, pero a pesar de todo continúa siendo eficazmente reconocible. Esta exageración es un grito de protesta, a la vez que el ensalzamiento de una cultura, la manifestación de amor-odio que une al escritor con su cultura, en el caso de los escritores que vamos a analizar, con la cultura norteamericana. La ciencia ficción de la cibercultura es el sueño americano llevado al ciberespacio, un sueño que se torna en pesadilla.

La literatura de ciencia ficción se tiñe de elementos reciclados del género gótico para expresar los miedos racionales e irracionales que provocan estas pesadillas. En concreto, el subgénero de la literatura ciberpunk y la novela postmoderna de Ballard, Burroughs o Pynchon, acercan posiciones para comunicar una visión particular de la experiencia humana fuertemente inspirada en esos elementos del futuro que ya se están haciendo presentes.

Para concluir, es importante recordar que este tipo de literatura no se hubiera generado sin el desarrollo de comunidades de lectores dotados de esa sensibilidad particular que caracteriza a la cibercultura, y de la cual surge el tipo de inquietudes, excitación e interés que impulsa a un artista a escribir.

En el próximo capítulo nos dedicaremos a la búsqueda, desde un punto de vista interdisciplinar, de las comunidades de lectores que sustentan a la cibercultura literaria.

Capítulo 2

En busca de la comunidad de ciberlectores

A question that VR [virtual reality] poses, in its full positivity, is where to locate the community. Because we are vanishing. In the absence of the polis, something like VR obligates us to pose ethical questions about contact, memory, the prosthetic subject, and it teaches us to dislocate our proper place.

There is no proper place: this includes ghettos and kitchens, and all corresponding systems of the proper place. The politics of a room of one's own has to be rethought today, however, enlightened it was yesterday. The question is a hard one, surpassing as it does the video game logic of good versus evil, winner and loser, presence and absence: can there be an atopicity of the community that nonetheless gathers, a community going nowhere, but ecstatic, a community of shattered egos, where the control towers are tumbling down, and where the other is genuinely anticipated? By this I also mean the other technologies (Ronell, 2001: 292).

Avital Ronell¹, a nuestro parecer una de las mentes críticas más privilegiadas de nuestro tiempo, ha expuesto en su artículo “A Disappearance of Community”, las preguntas más acuciantes que plantea la nueva dimensión virtual: ¿Se puede denominar “comunidad” al flujo incorpóreo de información que se intercambia en la Red?, ¿necesita una comunidad de un espacio geográfico común?, o lo que es más importante, ¿necesita de un objetivo común?, ¿se puede construir una comunidad solamente mediante el uso del discurso?. Y en este juego de espejos en que se convierte el discurso sin cuerpo, ¿se puede construir una comunidad con identidades no ya fragmentadas, sino recauchutadas, inventadas, postizas?, ¿es posible que la comunidad virtual llegue

¹ Avital Ronell es profesora de la Universidad de California en Berkeley. Es autora de *The Telephone Book: Technology, Schizophrenia, Electric Speech*, Nebraska, 1991. (El artículo que se menciona en el texto apareció originalmente en *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*, Cambridge, MA, MIT Press, 1996, pp. 119-27).

a tener una identidad lo suficientemente estable como para constituirse como tal, y tener su propia historia, sus propias convenciones y reglas interpretativas?. Pero sobre todo, ¿es posible que el “otro”, incluyendo las otras tecnologías (entre las que implícitamente se encuentra el texto impreso), encuentre un lugar de acogida en el nuevo espacio virtual?

La definición de *comunidad* es en sí misma una configuración teórica problemática y elusiva, a pesar de que se ha utilizado repetidamente para describir a las agrupaciones culturales, desde las comunidades de lectores a las comunidades virtuales. De la definición que se otorgue a este concepto depende en gran parte el tipo de comprensión que se obtenga no sólo del fenómeno de la cibercultura, sino también de la evolución de la noción de cultura en general.

Este capítulo ahonda en las raíces de la cibercultura escogiendo como unidad de análisis a la comunidad. Comunidad entendida como el contexto dentro del que se producen el conjunto de manifestaciones culturales, de prácticas interpretativas y productos que han dado en ser clasificados como propios de una cultura, en este caso, de la cibercultura. El estudio e identificación de aquellas comunidades que se consideran propias de la cibercultura es fundamental, pues creemos que es en ellas donde se forjan los hábitos, las formas de vida y de comunicación que son fuente de inspiración, y a la vez público de referencia, para los productos de la cibercultura literaria.

Este capítulo defiende la tesis de que, dentro del conjunto de las llamadas comunidades virtuales, encontramos lo que definimos como “comunidades de ciberlectores”. Estas comunidades simbolizan la encarnación de ese espacio

transicional en el que, a través de la práctica habitual de los actos de lectura y escritura, se unen el medio impreso y el digital, sin aparente ruptura. Como punto de partida para realizar una etnografía literaria de la cibercultura, se presenta, por tanto, el problema de definir y localizar su principal objeto de estudio: la comunidad. El tipo de aproximación que se lleva a cabo para realizar esta labor es de carácter inductivo, pues se presenta un modelo idealizado de comunidad, a la que se denomina “comunidad de ciberlectores”, que posteriormente es contrastado con ejemplos concretos de la cibercultura académica y la popular.

Los ciberlectores serían los miembros de una comunidad híbrida, a medio camino entre la comunidad de lectores tradicional y la comunidad virtual, lectores y escritores de los textos impresos que han dado nombre a la cibercultura, así como participantes en formaciones sociales que interactúan en el ciberespacio. A través del estudio de estas comunidades esperamos que se vayan dilucidando las cuestiones que plantea Avital Ronell respecto a la necesidad de reflexionar de nuevo sobre la política de la producción del conocimiento y la localización de la comunidad. La dislocación contemporánea del espacio y el tiempo que ha tenido lugar con la llegada del medio digital ha hecho todavía menos transparentes las relaciones entre discursos, conocimiento y formaciones sociales. Es necesario abordar los conceptos del “tecnopoder”, las “élites virtuales”, y la “alfabetización tecnológica”, pues sobre ellos se asientan las nuevas comunidades y estructuras jerárquicas formadas a través de la tecnología digital en su intersección con el ámbito de la cultura.

Las nociones de identidad, participación, actuación, y el papel de la memoria colectiva en la formación de distintas comunidades son revisadas a la luz de tres métodos que aportan su experiencia previa en relación al concepto de comunidad: la etnografía de la comunicación (o antropología lingüística), la lingüística aplicada al análisis del discurso, y la crítica literaria. Estas tres disciplinas constituyen la base de nuestra propuesta para un modelo teórico en el que se puedan enmarcar las comunidades de ciberlectores.

2. El concepto de comunidad en el ámbito de la cibercultura:

Como decíamos anteriormente, antes de adentrarnos en el estudio de las comunidades de ciberlectores, es necesario revisar la noción misma de comunidad, un concepto que está siendo sometido a numerosas tensiones tras la aparición de las llamadas “comunidades virtuales”.

El debate sobre la existencia, desaparición, o transformación de la comunidad en las sociedades modernas surge de la comparación de las relaciones sociales existentes con un ideal nostálgico de comunidad. Algunos investigadores, como Tönnies (1988), sitúan el ideal de comunidad, una estructura social tradicional, en el pasado y analizan su consiguiente “degeneración” en el contexto de la modernidad. Tönnies distingue entre dos conceptos, el de comunidad (“*Gemeinschaft*”) y el de sociedad (“*Gesellschaft*”). *Gemeinschaft* se utiliza para referirse a una comunidad en la que la familia, la camaradería y la costumbre crean una unidad orgánica, unida por una forma similar de ver las cosas, un entendimiento mutuo, unos valores comunes, y un

lenguaje particular. En oposición a este término, *Gesellschaft* se caracteriza por una forma de individualismo exacerbado, en el cual las relaciones entre las personas se convierten en contratos transitorios. Estas diferencias entre *Gemeinschaft* y *Gesellschaft* se han utilizado también para describir dos tipos de culturas diferentes, las culturas colectivistas y tradicionalistas, y las culturas individualistas y progresistas.

En gran medida, la idea de la pérdida de comunidad es el origen de muchos de los miedos y ansiedades que se gestan en el seno de las sociedades contemporáneas tecnológicamente avanzadas. Para Ronell, el ciberespacio o la realidad virtual, son “inscripciones de un deseo cuyo síntoma principal puede ser visto como la ausencia de comunidad”² (2001: 285). Entendido así, la razón de ser del simulacro digital es la añoranza de comunidad, éste es el impulso que lleva a los cibernautas a crear comunidades virtuales, las cuales van tejiendo la fibra misma del ciberespacio.

Sin embargo, dentro de las comunidades virtuales se reproducen las mismas tensiones a las que se enfrenta el concepto de comunidad en nuestros días. Según los investigadores de comunidades virtuales Fernback y Thompson, se están manifestando en todo el mundo fuertes tensiones en torno a la estructura de la comunidad. Citan un artículo de Barber (1992) en el que se describen las fuerzas gemelas de “jihad” y “McWorld” en funcionamiento en el mundo contemporáneo. Estas fuerzas representan, por un lado, el resurgir del tribalismo en distintas áreas del mundo (no sólo en los países árabes); y por otro, la

² Nuestra traducción.

influencia occidental, en particular de la cultura americana, que se abre camino hasta en los confines más lejanos de la tierra. A pesar de que Barber hace alusión a este tipo de fuerzas como si de un nuevo fenómeno se tratara, podemos decir que, tanto los movimientos de *jihad* y *McWorld* como las estructuras sociales de *Gemeinschaft* y *Gesellschaft*, representan dos fuerzas opuestas que están en funcionamiento dentro de cualquier grupo de personas, sin importar el tamaño de éste, el tiempo o el lugar que estemos analizando. Del mismo modo, las nuevas tecnologías de la comunicación pueden contribuir a que las personas se unan en la formación de nuevas comunidades cohesionadas en torno a asuntos de interés común o, por el contrario, pueden abocar a una sociedad con una división y atomización aun mayor.

Para poder entender las fuerzas en funcionamiento dentro de una comunidad, ya sea una comunidad de lectores o de cibernautas, resulta útil adoptar la articulación que hace el sociólogo Immanuel Wallerstein (1991) del concepto de cultura. En su influyente artículo, “Culture as the Ideological Battleground of the Modern World-System”, Wallerstein analiza el modo en el que el concepto de *cultura* se utiliza de forma ambigua, y se explota para servir a distintas ideologías.

Wallerstein distingue dos usos de la palabra “cultura”, que denomina usos 1 y 2. El uso 1 se refiere a la cultura compartida por los miembros de un grupo, y comprende el conjunto de características que distingue a ese grupo de otros. El uso 2 hace referencia a las diferencias existentes dentro de un grupo, y que establece una jerarquía por la cual algunos rasgos son vistos como más

desarrollados que otros. Estos dos usos, que a menudo se utilizan de manera indiscriminada y que están al servicio de numerosas manipulaciones, son, en sí mismos, una explicación de la dinámica de fuerzas dentro de un grupo. Una fuerza tenderá a conservar una identidad cultural homogénea, mientras que otra mantendrá las diferencias sociales mediante un sistema de relaciones jerárquicas.

Si Immanuel Wallerstein nos ha dado una visión clara de los campos de fuerzas existentes dentro de una comunidad, Pierre Bourdieu (1997) nos ofrece una teoría de la acción, y de la motivación de los individuos dentro de las comunidades, que cristaliza en su concepto de *habitus*. El concepto de *habitus* viene a explicar la manera en la que los miembros de una sociedad han interiorizado las reglas del juego que definen a la sociedad misma y como actúan en consecuencia, sin cuestionarlas, de forma automatizada. El *habitus* es pues una manera de estar y de vivir en esa comunidad. No se percibe por sus miembros como algo independiente de la sociedad misma, pero es importante pues determina el distinto grado de destreza de cada individuo a la hora de incorporar las normas de la comunidad y hacer uso de ellas en su beneficio.

Los campos de fuerzas que están en acción dentro de la comunidad dan forma a la estructura de la misma. El *habitus* es la aceptación inconsciente de estas estructuras. Como explica Joaquín M. Aguirre, “las experiencias están mediatizadas por las configuraciones de los diferentes campos. Si el campo es el marco, el *habitus* es el efecto del marco, su interiorización” (1997: 4).

La utilización que hace Bourdieu de la palabra “campos”, que para él son “universos sociales relativamente autónomos” y que interactúan entre sí como

campos de fuerzas (1997: 84), facilita la comprensión del modo en el que el nuevo concepto de comunidad puede incorporar su dimensión virtual, pues esta aparece como un campo de fuerzas más que deberá interactuar en el espacio social global. Esta idea no está reñida con la definición de cultura de Wallerstein. La noción de *campo* puede utilizarse para representar a una cultura unitaria, que a la vez contiene distintas fuerzas que compiten entre sí. En el caso de la cibercultura, el espacio virtual y la cultura que se desarrolla en torno a él entran en competencia con el espacio social que se constituye al margen del ciberespacio y sus representaciones. Pero también dentro del mundo virtual del ciberespacio se vuelve a reproducir el mismo campo de luchas que se establece fuera, independientemente de cómo queramos llamarlas: las fuerzas gemelas de la *jihad* y el *McWorld*, las tendencias hacia un nuevo tribalismo o a una globalización homogeneizante, o las fuerzas centrífugas y centrípetas a las que los usos 1 y 2 de la palabra “cultura” hacen referencia, según Wallerstein. Estos dos campos de fuerza polarizados explican los factores que producen tanto la homogeneidad dentro de la cibercultura y sus formas de comunicación, como su diversidad y las nuevas desigualdades que se establecen entre sus miembros y comunidades. A su vez, el ciberespacio es un campo de fuerzas más dentro del espacio social global, ya que obliga a la reestructuración de éste en dos nuevos grupos, aquellos que están “conectados” y aquellos cuya exclusión de la dimensión ciberespacial les sitúa en una nueva posición de desventaja frente al resto.

Dentro de la cibercultura, las actividades a las que se dedican sus miembros tienen la función de establecer un nuevo campo de batalla cultural en el que las dos fuerzas, homogeneizante y heterogeneizante, se manifiestan. Según la teoría de la acción de Bourdieu, es previsible que haya un distinto grado de asimilación de las normas vigentes dentro de la comunidad “ciberculta”, o de habilidad para utilizarlas, y que estas diferencias establecerán una jerarquía de usuarios. Ésta idea se aplica tanto para la cibercultura en su conjunto, como para cada una de las comunidades, pequeñas o grandes, que la forman.

En relación a las comunidades híbridas de ciberlectores, los conceptos de *habitus* y *campo* de Bourdieu sirven para comprender mejor este tipo de intersecciones entre la vida dentro y fuera del ciberespacio, ya que en lugar de constituir un concepto monolítico de comunidad, sirven para poner de manifiesto la variedad de distintas comunidades a las que puede pertenecer un individuo al mismo tiempo. Bourdieu ve la vida cotidiana como un conglomerado de varios campos, no sólo uno (la familia, el trabajo, los hábitos de consumo, de ocio, etc.) y en cada uno el *habitus* puede variar, pero el grupo dominante dentro de cada campo se mueve por la misma ambición. Esta ambición es la de acumular capital (capital simbólico: cultural, social o económico) para continuar dominando (Lawley, 1994).

Esta lucha por acumular capital, según la teoría de Bourdieu, explica las fuerzas dentro del campo desde una perspectiva marxista de la lucha de clases. Para él la noción de cultura está también implicada en esta lucha de clases como otro campo más, asociando por tanto el concepto de cultura con sólo uno de los

usos catalogados por Wallerstein, la acepción de cultura (uso 2), es decir, la acepción que estructura una jerarquía dentro del grupo.

La manera mediante la que se subvierten estas jerarquías radica en desnaturalizar el *habitus*, en hacerlo visible para poder cuestionarlo. Para ello es necesario saber cómo funciona. Dentro del ámbito literario es el capital cultural el que nos incumbe especialmente. Esta expresión, “capital cultural”, es un nuevo concepto introducido por el modelo teórico de Bourdieu de gran importancia para el estudio de las comunidades. El capital cultural, entendido también como competencia cultural, es el objetivo (una licenciatura, un doctorado, una plaza fija, una cátedra) y al mismo tiempo el modo, el *habitus*, mediante el que se consigue el objetivo. Al igual que el capital económico, el cultural funciona porque tiene una validez dentro de la comunidad, conlleva una legitimidad que es regulada por las instituciones que han sido investidas con ese poder, las instituciones académicas y artísticas: escuelas, universidades, museos, galerías de arte, etc.

La incursión de la nueva dimensión virtual dentro del campo de la cultura añade un nuevo contexto por dominar, un nuevo marco interpretativo, de cuya interiorización se desarrolla un *habitus* determinado, unas reglas del juego que no siempre son conocidas conscientemente por los usuarios a pesar de regir sus interacciones. Los conocimientos de informática, el tiempo para conectarse, la posesión de un ordenador, el acceso a Internet, la comprensión de la jerga característica de la comunicación vía ordenador, son factores que contribuyen a formar un determinado *habitus*, el cual da forma a la comunidad virtual. Este tipo

de comunidades, al igual que las clases sociales, son entidades preseleccionadas que, a pesar de su retórica igualitaria, representan a una élite tecnológica. Su *habitus* está basado en una forma de poder, el tecnopoder (Jordan, 1999), que es ya de por sí una ventaja sobre el que carece por completo de él.

Así pues, la noción de *comunidad* ha ido incorporando distintos elementos a lo largo del tiempo, pues es un concepto dinámico que se desarrolla al mismo tiempo que lo hace la sociedad. En el contexto de las nuevas tecnologías, la llegada de la comunicación vía ordenador ha puesto en tela de juicio una vez más el conjunto de valores sobre los que se asienta el concepto de comunidad anteriormente adoptado por las sociedades desarrolladas.

La realidad virtual altera el sentido del espacio geográfico y lo transforma en un espacio “informacional”³ (un espacio hecho por la información misma). En este espacio toda expresión se codifica mediante el uso del mismo lenguaje digital, independientemente de su función, o de quiénes sean los participantes en el proceso comunicativo (personas de carne y hueso, o personajes fabricados por un programa de ordenador). Ya que la comunicación es la base sobre la que se organiza toda comunidad, la introducción de la comunicación mediada por el ordenador transforma el paisaje de las formaciones sociales y sus relaciones.

Uno de los elementos fundamentales que añade el medio virtual al concepto de comunidad es la dislocación del espacio tradicional y su suplantación por el concepto intangible del ciberespacio. Para los habitantes de

³ Préstamo del término inglés “informational”, utilizado aquí para referirnos a un espacio creado a base de información, en el sentido informático del término, es decir, a base de bits.

los millares de espacios virtuales que forman el ciberespacio, reunidos en “comunidades” de intereses comunes, la proximidad física ha dejado de ser un factor relevante. Paralelamente, la *comunidad*, como la hemos entendido en el sentido tradicional, parece desvanecerse a medida que la gente se desinteresa por la vida pública y los intereses políticos.

En su influyente artículo “Cyberdemocracy: The Internet and the Public Sphere”, Mark Poster (1997) plantea interrogantes sobre si hay o no una esfera pública en Internet, de si ese área de intercambio que hemos relacionado con el concepto de comunidad, con un espacio real en el que intercambiar opiniones y llegar a acuerdos, como sugieren el ágora griega o el ayuntamiento de un pueblo de la colonial Nueva Inglaterra, se extingue en el espacio “real” para trasladarse a uno “virtual” o si éste nuevo espacio modifica sustancialmente el concepto mismo de comunidad:

If there is a public sphere on the Internet, who populates it and how? In particular one must ask what kinds of beings exchange information in this public sphere? Since there occurs no face-to-face interaction, only electronic flickers on a screen, what kind of community can there be in this space? What kind of disembodied politics are inscribed so evanescently in cyberspace? Modernist curmudgeons may object vehemently against attributing to information flows on the Internet the dignified term “community.” Are they correct, and if so, what sort of phenomenon is this cyberdemocracy? (1997: 263).

Por un lado, somos testigos de la progresiva degradación y desintegración del concepto de comunidad tradicional en el mundo desarrollado a favor de un individualismo a ultranza. Por otro, las comunidades virtuales florecen y se presentan como alternativas a un espacio público que se echa en falta. Para algunos, estas comunidades formadas mediante las redes de comunicación digital

son el seno de la cibercultura (Silver, 1997) y, sin embargo, otros opinan que llamar comunidad a este tipo de fenómeno social es síntoma de que no se ha entendido el concepto de comunidad (Fernback y Thompson, 1995).

En este sentido observamos que en la negociación del significado de comunidad hay un importante componente ideológico que determina los intereses que mueven a un grupo de personas a reconocer una formación determinada como comunidad o, por el contrario, descalificarla como tal.

Desde el punto de vista ideológico, las comunidades virtuales que emergen gracias a las redes de ordenadores hacen hincapié en resaltar su afán por defender los principios de la igualdad, la libertad de expresión, el individualismo, y el libre acceso a la información. La participación en ellas nos muestra que la comunidad en el ciberespacio es una comunidad tejida por intereses comunes, normalmente organizada por temas, y en la que, en ocasiones, sus miembros llegan a establecer lazos similares a los que tienen en comunidades fuera de la Red. Sin embargo, las comunidades virtuales pueden ser puramente instrumentales y su permanencia en ellas tan inestable como nuestra habitual fidelidad a un mismo canal televisivo.

En general, los rasgos principales de las comunidades virtuales concuerdan con los de la cultura norteamericana, una cultura claramente individualista y de bajo contexto, que basa su desarrollo en la movilidad geográfica y social de sus miembros, con el consiguiente debilitamiento de los valores compartidos por la sociedad en su conjunto, ya sean políticos, religiosos, ecológicos o históricos. No obstante, el modelo de comunidad que se traslada al

ciberespacio es ambiguo, pues las comunidades virtuales son al mismo tiempo el reflejo de una añoranza de comunidad tradicional, con sus distintos personajes y heterogeneidad; y el de una necesidad de gratificación inmediata y narcisista, la de rodearse de personas con un perfil de gustos parecido al de uno mismo.

2.1. Comunidades de lectores y comunidades virtuales:

Dentro de este contexto, las comunidades de lectores y las comunidades virtuales tienen un fuerte vínculo en común: ambas surgen de la necesidad de aportar al individuo un tipo de comunicación y de contacto, una experiencia de comunidad, que no encuentra en el resto de sus relaciones sociales.

En el nuevo entorno mediático creado por la llegada de Internet, nos planteamos el papel que juegan las comunidades de lectores tradicionales dentro de la cibercultura: ¿se puede hablar de ciberlectores?, ¿existe ya esta cultura híbrida, a medio camino entre la literatura impresa y la digital, o deben considerarse como pertenecientes a dos comunidades separadas?

Estas preguntas son nuestro primer paso metodológico para definir y localizar las comunidades de lectores en la cibercultura. Tras su engañosa sencillez, sin embargo, se esconden problemas de gran trascendencia, pues dependiendo de las suposiciones que se escojan como base, se definirá de una forma u otra el carácter de estas formaciones sociales. Considerar que en torno a cada medio se estructuran comunidades de naturaleza ontológicamente distinta supone reconocer la división esquizoide entre un yo virtual y un cuerpo inerte,

planteamiento que constituye otra de las principales preocupaciones sobre la evolución del sujeto en la era digital. Por el contrario, articular una teoría en la que tengan cabida comunidades de carácter híbrido, manifestaciones de los dos campos de fuerza que se establecen tras la llegada del medio digital, es una forma de ofrecer una visión alternativa, más integradora, en la que los medios y las personas interactúan de manera compleja, sin por ello perder su corporeidad o localización espacio-temporal.

Podemos suponer que las comunidades de lectores, tanto académicas como populares, hayan trasladado parte de su interacción al medio digital, en cuyo caso lo que nos interesa es saber de qué manera esta transición ha afectado su estructura y su forma de comunicar la experiencia de la lectura. Por otra parte, existe un nuevo tipo de comunidad de ciberlectores, aquella que se ha formado enteramente en el medio virtual. Estas comunidades de lectores también son consideradas formaciones híbridas de ciberlectores, pues participan de los dos medios, el impreso y el digital, al compartir su experiencia de lecturas impresas en el ciberespacio.

Por lo tanto, debemos distinguir entre dos formas de simbiosis con el medio digital. Por un lado, constatamos la presencia en el ciberespacio de distintas formaciones sociales ya existentes fuera de él, que lo han colonizado al extender su presencia más allá de su entorno físico para ocupar también el medio virtual. Por otro lado, encontramos agrupaciones o comunidades en la Red que no existían antes y que no tienen un referente externo que exista como unidad fuera del ciberespacio. Podemos entrar en contacto con distintas instituciones

gubernamentales, académicas, comerciales, informativas, o bancarias por medio de su organigrama virtual. También hay pueblos enteros que se han lanzado a la aventura ciberespacial para reforzar lazos ya existentes, y han creado su pueblo virtual a imagen y semejanza del real. O por el contrario, encontramos el juego ideado por Lucasfilm Habitat, Quantum Link's Club Caribe, en el cual interactúan a tiempo real cerca de 15.000 participantes estadounidenses para crear una simulación colectiva de una sociedad que no existe como tal fuera de la Red, en el espacio *real* (Piscitelli, 2002: 109).

En ambos casos, la estructura virtual representa una forma distinta de estar. En general, la estructura virtual proporciona la sensación de una mayor accesibilidad. Esta nueva forma de comunicación tiene la facultad de romper con antiguas jerarquías, pues nos hace concebir posibilidades que antes nos eran vetadas, por ejemplo, facilitando el acceso directo a instituciones y personas.

Como destaca Alejandro Piscitelli:

[S]i bien la comunicación significó tradicionalmente desplazamiento de mensajes a lo largo de un eje espacial, la emergencia de personas, organizaciones y acontecimientos caracterizados dentro de límites electrónicos autosuficientes, implica una novedad que trastueca las formas usuales de concebir a las personas, a las organizaciones y a los procesos comunicativos, y en definitiva a las formas de existencia social y sus jerarquías (2002: 105).

Las intersecciones entre los dos espacios son variadas, pero lo que ya han destacado varios críticos de la cibercultura (Winner, 1989; Piscitelli, 2002), es que la relación entre ambos entornos es problemática y competitiva.

Tomadas como un conjunto, dichas instituciones [mundo electrónico lleno de oficinas, salas de reuniones, buzones, boletines, puertas, corredores, áreas de almacenamiento, compuestos por imágenes producidas electrónicamente e instantáneamente disponibles a la vista] presentan un orden social físicamente incorpóreo que existe

paralelamente y que eventualmente compite con la sociedad de cuerpos con localización espacial (Winner, 1989: 77).

¿De qué manera esta competencia se ve reflejada en las comunidades de lectores de la cibercultura? Es un fenómeno cada vez más constatado el que los lectores tradicionales se vuelquen en la Red para encontrar nuevos libros, comprarlos o venderlos, “hablar” de ellos, criticarlos o leer críticas, en definitiva, para compartir su experiencia de lectura con otros usuarios de la Red, a la vez que acceden a un poderoso medio que les proporciona cantidades ingentes de información sobre libros y lecturas. La intersección entre estos dos medios parece ser fructífera para el lector, aunque no está exenta de peligros e incertidumbres⁴.

Uno de los puntos de referencia más importante para el estudio de las comunidades de lectores en la Red es la compañía Amazon.com. Amazon.com es uno de los principales exponentes en el masivo proceso de privatización al que se ha visto sometido Internet en los últimos siete años, pues apenas cuatro sitios (Amazon, Yahoo!, Microsoft, y Napster) reciben el 50% del tráfico total de Internet. Muchos investigadores se han apresurado a aseverar que, junto con la caída del Nasdaq, la desaparición de las punto.com puras, y la evaporación del capital de riesgo, estamos siendo testigos de los últimos días de los pioneros y del principio del control de la Red por las grandes empresas, que están colonizando ese espacio virtual anteriormente anárquico y libre (Piscitelli, 2001).

⁴ El informe español “La lectura en España 2002”, que fue presentado en el IV Congreso de Editores, revela que Internet tiene una importancia mayor de lo que se suponía en los hábitos de lectura de los españoles, los cuales buscan información sobre libros en la Red antes de comprarlos (“Internet cobra más importancia en los hábitos de lectura”, *El Mundo*, 29 de junio, 2002).

Amazon.com ha elaborado un sistema de venta de libros que de algún modo intenta reconstruir la estructura de un club de lectura, a pesar de que las transacciones se llevan a cabo en un espacio inmaterial y los usuarios no saben con quién están relacionándose. Cuando el usuario busca información acerca de un libro, puede acceder a pequeñas muestras del texto (seleccionadas por un librero desconocido, pero cuya labor se puede apreciar), leer los comentarios de la portada y la contraportada, como si el libro se encontrase sobre la repisa de una tienda, y además, si el libro lo merece, Amazon.com provee una crítica profesional (“editorial review”).

Como en la mayoría de los escritos profesionales estas críticas van firmadas, muestra de que el concepto de autoría sigue vigente. Por otro lado, la compañía ha sabido explotar la importancia de un boca a boca entre lectores no profesionales que son capaces de orientar y atraer a otros lectores con similar nivel de conocimientos. Los lectores son animados a escribir sus propias reseñas de libros, para “compartir” su testimonio con otros lectores. Estas críticas no profesionales van firmadas simplemente con unas iniciales y el lugar de origen del lector. Si otro lector ha encontrado útil la lectura de una crítica determinada es invitado a su vez a que vote por ella. De esta manera se establece una jerarquía entre las críticas y se da a conocer cuáles de ellas fueron encontradas útiles por el mayor número de personas que las leyó. Los críticos escogidos pueden ver sus escritos en la página de presentación del libro bajo la rúbrica de “spotlight reviews” y un sistema de estrellas coloreadas de amarillo; cuantas más estrellas amarillas mejor es la crítica.

Este sistema no está carente de errores. Pues se puede encontrar comentarios al principio de la lista presentados como los mejores, simplemente porque sólo una persona los leyó y ésta lo encontró interesante, el grado de satisfacción es del 100% para esa única persona, mientras reseñas que han sido leídas por 50 personas, pero 3 de ellas votaron en contra, ven reducido el porcentaje de satisfacción respecto a la primera, y reciben menos estrellas, a pesar de que en la mayoría de los casos, las reseñas leídas por el mayor número de personas suelen ser las más interesantes.

Es una pequeña traba en un sistema con mucho éxito. Otras formas de orientar al futuro comprador acerca de la naturaleza de los libros, y de interesarle por otros más es el apartado de “otros lectores que se llevaron este libro también compraron...”, estableciendo de ese modo una cadena de recomendaciones impersonales que da una pista acerca del grupo de interés que se crea en torno a unos textos, y que relaciona unas obras con otras de estilos y contenidos parecidos.

El concepto de género como forma de clasificar, definir, y encontrar libros, sigue siendo necesario, aunque es flexible e incluso, contradictorio. Un texto puede aparecer descrito como de ficción y de no-ficción al mismo tiempo, poniendo de relevancia lo problemático de este tipo de clasificación.

En general, observamos que Amazon.com ha creado un simulacro de comunidad de lectores como estrategia de marketing. En este simulacro, tanto los favores de la crítica profesional como el boca a boca popular se han aprovechado para potenciar las ventas, a la vez que las estadísticas de compras y el record

personal de adquisiciones se utilizan para formular recomendaciones verdaderamente posthumanas.

Si el interés comercial de un sitio como Amazon.com no necesita camuflarse, hay otro tipo de simulacro de comunidad cuya razón de ser es más oscura. Nos referimos a las comunidades de diseño. “¿A qué comunidad quieres pertenecer?”, se pregunta al visitante en el portal MNS de Hotmail, portal que aporta el soporte informático necesario para la formación de comunidades a la carta.

Estos portales se hacen populares ofreciendo a las personas que de alguna manera se ven marginadas de (por ser jóvenes, de conocimientos dispersos, indisciplinadas, que no encuentran un foro para sus comentarios, o simplemente conscientes de que sus opiniones no tienen por qué dejarse encorsetar por unas normas estrictas para ser comunicadas) de la oportunidad de sentirse parte de algo que tiene la apariencia de una comunidad discursiva, aunque en muchos casos no sea más que otro simulacro. De los participantes depende que de ahí nazca una *comunidad* dónde antes no había nada⁵.

Tras múltiples horas de inmersión en gran variedad de pequeños submundos digitales emergemos con la sensación de que es difícil predecir cómo van a evolucionar este tipo de comunidades a la carta, y de qué manera se articularán frente a la jerarquización del conocimiento promovido por las

⁵ Nuestra experiencia personal con uno de estos espacios dedicados a la literatura es bastante desalentadora. Su fundador, un ciberhippy neoprimitivo, como lo llamaría Rushkoff (1994), crea su “realidad de diseño” bombardeando al resto de sus acólitos con un narcisismo exorbitante (más de 270kb de fotos suyas en la oscuridad de su cuarto como carta de presentación); los comentarios literarios, escritos en su mayoría por jóvenes universitarios americanos, son de una pobreza aplastante.

comunidades discursivas institucionalizadas. Quizás permanezcan territorios indomables, zonas oscuras de un desarticulado inconsciente, que amenazan con promover el caos y la anarquía frente a la desigualdad de un sistema que les excluye. Como expresa la famosa metáfora de Rushkoff, “la enorme red de comunicaciones es una aproximación fractal a la conciencia humana”. Dentro de esta Red de redes, continua Rushkoff, “el objetivo de la contracultura de los noventa es utilizar las nuevas tecnologías y el ciberespacio para explorar zonas desconocidas de la conciencia y elegir una nueva realidad conscientemente” (1994:181-2).

En estas comunidades a la carta, cada lector escoge quién quiere ser y con quién quiere ir simplemente apretando unas teclas. Son comunidades virtuales a la espera de que alguien las pueble, como libros esperando que alguien los abra, sólo que en este caso son los propios lectores-escritores los que van a proporcionar la historia que mantenga a la comunidad en marcha.

Dentro de estas comunidades, la memoria oral/escrita de las interacciones juega un papel importante pues va estableciendo no sólo las identidades virtuales de sus integrantes sino también la identidad de la comunidad en su conjunto. Mediante la resolución de problemas y los precedentes que éstos crean se desarrolla una conciencia de grupo, se hacen amistades, subgrupos, y un lenguaje común acaba por emerger (el uso de abreviaturas, como “btw” para “by the way”, “lol” para “laughing out loud”, o “imho” para “in my humble opinion” (Jordan, 1999: 70), es habitual), haciendo que el nuevo miembro se sienta extraño como un viajero extranjero que acaba de toparse con una tribu

desconocida. De hecho, la idea de tribu se viene asociando con este tipo de formaciones a la sombra de los dominios copados por la universidad y las grandes compañías.

Los clubes de lectura, al igual que este tipo de comunidades virtuales populares surgen como formas de lucha contra estados carenciales de la sociedad en la que vivimos. El acto de unirse a un club de lectura y decidir cuál será el programa se convierte en un ejercicio crítico en el que sus miembros definen quiénes son cultural y socialmente, a la vez que buscan solidaridad entre personas que piensan de modo similar a ellas. Para muchas, esto representa una forma de reflexión crítica frente a la sociedad –o el lugar que ellas ocupan en ella- pues su acto de unión supone tomar una postura frente a una laguna que se ha percibido en la vida cotidiana. Esta acción, a su vez, revela tanto a los participantes como al investigador de este tipo de grupos algunas de las maneras en las que la sociedad contemporánea no alcanza a satisfacer las necesidades de sus integrantes, unas necesidades que, por otro lado, corresponden de una forma regular a su situación social (Long, 1992: 197).

La Red de computadoras permite que muchas personas se relacionen con una proximidad personal sin las limitaciones, no sólo espacio-temporales, sino también sin la limitación del estatus social. No obstante, las comunidades virtuales, en contrapartida, se fortalecen a base de restar tiempo al resto de las interacciones sociales. Como advierte Piscitelli;

Para muchos, las redes y los BBS constituyen antídotos computacionales al atomismo social. Funcionan como nodos sociales que favorecen las afinidades electivas múltiples y fluidas que la vida cotidiana rara vez fomenta. *Eppur...* lo que la tecnología ofrece por un

lado, lo pierde por el otro. La tecnología elimina progresivamente la interdependencia humana directa (2001: 107).

Sin embargo, debemos constatar que este rasgo no es exclusivo de las comunidades virtuales. La lectura ha estado ejerciendo la misma función durante siglos. Las comunidades de lectores participan también de una realidad virtual: la literaria. El texto literario evoca un espacio común que surge también de una “alucinación consensuada”⁶, del “objeto simbólico”⁷ creado en el punto de encuentro entre múltiples lecturas. Un objeto simbólico que es el receptáculo de interpretaciones sedimentadas a lo largo de los años y que para muchos ha adquirido un estatus casi de realidad. A pesar de que muchas comunidades virtuales carecen de tradición y, por tanto, de modelos o paradigmas a seguir, pues acaban de ser formadas, es lógico pensar que traen consigo patrones de lectura ya aprendidos de otras comunidades. De las nuevas formas que estos tomen influidos por el medio digital depende el futuro de la lectura.

La falta de un modelo teórico compartido de lo que constituye una comunidad en el ciberespacio hace que el concepto de comunidad de ciberlectores sea algo todavía no definido. En el siguiente apartado abordamos el problema de cómo definir a la comunidad de lectores en el ciberespacio utilizando las coordenadas que nos aportan las disciplinas de la etnografía, el análisis del discurso y la crítica literaria.

⁶ De la definición de Gibson del ciberespacio, “a consensual hallucination...” (1984, 51).

⁷ Como es definido por David Bleich (1978).

2.2. Formulación de un marco teórico en el que inscribir a las comunidades de “ciberlectores”:

Uno de los problemas fundamentales con los que se topa la etnografía es, curiosamente, el definir con precisión su objeto de estudio, la comunidad. Una vez que el rigor del investigador le hace cuestionarse la naturaleza misma de aquello que se propone estudiar, resulta que la realidad es más compleja de lo que en un primer momento puede parecer. No es tarea fácil el discernir si el grupo de personas que ponemos bajo escrutinio forma una entidad discreta, que existe de forma diferenciada en relación a otras comunidades, independientemente de ser el centro de nuestra atención, o si son los etnógrafos los que, a base de definirla y nombrarla, la constituyen. El problema es doblemente complejo si añadimos una nueva dimensión a la ya de por sí vapuleada idea de *comunidad*: la de la realidad virtual. Y sin embargo, las comunidades virtuales ya han sido objeto de numerosos estudios etnográficos, a pesar de que la etnografía, como disciplina, ha debido replantearse algunos conceptos.

En el campo de la etnografía de la lectura, el investigador se centra además en una actividad virtual⁸ por antonomasia, leer, que sin duda también se ha visto profundamente afectada por la incursión del nuevo medio digital. Esta joven rama de la etnografía, la etnografía de la lectura, se enfrenta a un gran reto

⁸ Por “virtual” entendemos la construcción de mundos alternativos al nuestro, ya sea mediante la invocación de la palabra escrita, la comunicación oral, o la construcción gráfica o audio-visual: cine, televisión, videojuegos, u otros entornos interactivos que se encuentran en la Red.

pues tanto su objeto de estudio, la comunidad, como la actividad de la que se ocupa, la lectura, se encuentran en un momento de metamorfosis (que será analizado en el próximo capítulo).

Del mismo modo, los cambios introducidos por el medio digital obligan a replantear la validez de los paradigmas literarios en los que críticos y lectores se habían basado hasta ahora. Como ya explicaba Terry Eagleton en la introducción a su *Teoría Literaria*, el problema central se ha trasladado de un discurso esencialista a otro cultural, pero no por ello desaparece el problema. Ya no se trata de definir qué es literatura en sí, sino qué es literatura para un grupo determinado de personas, y cuál es el sistema de valores del que surge la experiencia literaria. La cuestión recae ahora en la definición de esa comunidad de lectores y de sus convenciones y reglas interpretativas. La literatura deja de ser patrimonio exclusivo de un conjunto de obras para ser más bien un modo especial de leer e interpretar.

En estos momentos, la noción de comunidad de lectores, marco de referencia para el estudio de la vivencia literaria, debe incluir un nuevo espacio virtual en el que los lectores entran en contacto. Este espacio hace más difícil todavía localizar y definir a la propia comunidad de lectores, a la vez que estructura un nuevo tipo de relación entre texto y lector, lector y escritor, texto y contexto mediático.

Una parte fundamental de la descripción de la comunidad ciberlectora la proporcionan los analistas del discurso interesados en la comunicación a través del ordenador (“Computer-Mediated Communication”, CMC). Su disciplina

también lleva un largo recorrido en el estudio de las comunidades discursivas. El estudio de las comunidades de lectores en el ciberespacio como nuevas comunidades de conocimiento dentro de las que se generan nuevas lecturas, nuevos géneros y hábitos interpretativos permite explorar el terreno en el que se intersectan dos mundos, el de los lectores y el de los cibernautas.

A continuación, abordamos el problema de la definición de la comunidad de lectores desde tres disciplinas relacionadas con el campo de la comunicación literaria, y aplicaremos sus propuestas al ámbito de la cibercultura. El estudio de las comunidades virtuales y de las comunidades de lectores puede realizarse desde estas tres metodologías, de cuya conjunción surge nuestra propuesta para una etnografía literaria de la cibercultura:

- En primer lugar, podemos enfocar el estudio de estas comunidades desde la metodología de la etnografía de la comunicación, como comunidades lingüísticas (“speech communities”). Este enfoque pone de relieve la dimensión cultural y la socialización de los miembros en las prácticas comunicativas de la comunidad a la que pertenecen.
- En segundo lugar, el estudio de la producción textual de estas comunidades y de las convenciones estilísticas características de la comunicación mediada por el ordenador (CMC) sitúa a las comunidades de la cibercultura dentro de la categoría de comunidades discursivas (“discourse communities”) al estilo de las estudiadas por los analistas del discurso.
- En tercer lugar, como comunidades receptoras de una serie de textos literarios, entre los que se encuentran aquellos que forman el canon de la

cibercultura, éstas pueden ser también consideradas comunidades de lectores, o de intérpretes, como las han clasificado los teóricos de la recepción literaria.

2.2.1. Comunidades lingüísticas:

El término “comunidad lingüística”, eje central de la etnografía de la comunicación, es un concepto con una larga tradición de uso con respecto a los otros dos de “comunidad discursiva” y “comunidad de lectores”. Surge de la idea de que una comunidad de hablantes es un “grupo real de gente que comparte algo acerca de la manera en que utiliza el lenguaje” (Duranti, 1997: 72). Es importante destacar que se trata de un grupo real de personas y, por tanto, se da por hecho un cierto grado de heterogeneidad en su actuación, en contraste con otros enfoques que idealizan la noción de un grupo de hablantes convirtiéndola en una categoría abstracta y homogénea. El principal objetivo del etnógrafo de la comunicación es precisamente el de encontrar mecanismos que describan y estructuren la heterogeneidad encontrada en la realidad de las interacciones cotidianas.

La etnografía ha seguido una evolución en la definición de su objeto de estudio, las comunidades lingüísticas. Este proceso ha servido para describir cada vez con más perspicacia los comportamientos que definen a grupos concretos, y a la vez ir depurando el concepto que se tiene de la estructura misma que se está analizando, esto es, llegar a definir con mayor precisión qué se entiende por comunidad.

Un primer paso implica el hacerse consciente de la manera en que un modelo teórico deforma la visión del etnógrafo. Una de las primeras definiciones de comunidad de hablantes aparece en la obra de William Labov, *The Social Stratification of English in New York City* (1966). En ella se hace hincapié en que los integrantes de una comunidad de hablantes comparten un conjunto de normas para el uso del lenguaje, lo que incluye no sólo la manera de hablar sino también la de interpretar el comportamiento lingüístico de otros. El principal problema que surgió de esta forma de definir la comunidad de hablantes pone de relevancia un hecho importante acerca de ellas: el hecho de que no todas las personas que se consideran miembros de una comunidad comparten la misma competencia lingüística. Como ocurre a menudo con los hijos de emigrantes, ellos pueden considerarse a sí mismos miembros de su comunidad de origen a pesar de tener menos fluidez que la que se consideraría normal en un hablante adulto, y de desconocer muchas de las normas gramaticales del idioma. Sin embargo, su comportamiento paralingüístico y su capacidad para comprender lo que se dice puede ser la apropiada. Esto nos lleva a una segunda consideración, y es que los miembros de una comunidad de hablantes también comparten un conjunto de expectativas comunes respecto a lo que significa pertenecer a esa comunidad.

La frecuencia con la que se reúne el grupo es crucial a la hora de definir una comunidad lingüística, como destacó el etnógrafo John Gumperz, el cual presenta una definición que se aleja de normas y expectativas para centrarse en el contacto social:

[a linguistic community is] a social group which may be either monolingual or multilingual, held together by frequency of social

interaction patterns and set off from the surrounding areas by weaknesses in the lines of communication. Linguistic communities may consist of small groups bound together by face-to-face contact or may cover large regions, depending on the level of abstraction one wishes to achieve (1968: 463).

En una versión posterior, Gumperz incluye la noción de “un corpus de signos verbales compartido” (1972: 219). La definición de Gumperz pone de relieve una serie de factores importantes acerca de las comunidades lingüísticas:

1. Se necesita una determinada frecuencia de interacción social para formar una comunidad, la cual se crea a través de la comunicación. O, expresado de otra manera, la comunicación que se establece entre un grupo de personas es lo que forma la comunidad y a la vez la perpetúa mediante la recurrencia de patrones específicos de interacción social.⁹
2. La comunidad se encuentra separada del resto de la sociedad por la debilidad de otras interacciones lingüísticas fuera del grupo.
3. Una comunidad lingüística comparte un corpus de signos verbales.
4. Por último, es necesario destacar que la definición de comunidad lingüística de Gumperz depende del grado de abstracción que el investigador quiera conseguir.

Esta opinión coincide con la propuesta de Alessandro Duranti:

I propose that we take speech community to be *the product of the communicative activities engaged in by a given group of people*. This definition takes the notion of speech community to be a point of view of analysis rather than an already constituted body of inquiry. It recognizes the constitutive nature of speaking as a human activity that not only assumes but builds “community” (1997: 82).

⁹ Jan Fernback y Brad Thompson, en su artículo “Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?”, apuntan que las palabras “comunicación” y “comunidad” tienen la misma raíz latina “communis” que significa “común”.

En último término, las características de la comunidad lingüística objeto de análisis dependen del grado de abstracción y de las estructuras teóricas que el investigador proyecte en su visión de la realidad. Podríamos llegar a decir que toda comunidad es “virtual” pues nace de la forma en que el observador destaca un conjunto de rasgos, comportamientos y lenguaje característico de un grupo de personas y lo separa del resto. El observador está, por tanto, fabricando un esquema mental de comunidad que se construye como hipótesis explicativa de los datos observables desde un punto de vista determinado.

Teniendo en cuenta esta última máxima respecto a la noción de comunidad y el grado de relativismo que introduce, vamos a comparar hasta qué punto las agrupaciones de personas que se forman en la Red encajan con esta definición.

Al igual que señaló Gumperz con respecto a las comunidades lingüísticas, si algo es importante en el seno de una comunidad virtual es que sus miembros se encuentren con cierta frecuencia en un espacio común. Es la participación y el contacto entre los miembros de un grupo en las actividades comunicativas del mismo lo que crea la comunidad. En su estudio sobre la dinámica de poder en el ciberespacio, Tim Jordan¹⁰ define las comunidades virtuales como formaciones de usuarios con identidades estables que se reúnen con cierta regularidad en el mismo espacio “informativo”. Esta identidad estable a través de la cual un miembro es reconocido por el resto recibe el nombre de “avatar”:

Communities emerge in cyberspace when a number of users create avatars that return again and again to the same informational space.

¹⁰ Tim Jordan es catedrático del Departamento de Sociología de la Universidad de East London.

Individuals may find they are no longer alone in cyberspace but have developed relations with a number of other stable avatars and have become part of a virtual community. Virtual communities can be left easily because someone must choose to go there and so can choose not to. Virtual communities can be of many different types, from newsgroups discussions about a limited topic to MUDs¹¹ that allow virtual versions of all offline social relations (Jordan, 1999: 100).

Por tanto, no todos los grupos de personas que se comunican en los espacios informacionales del ciberespacio se considerarían comunidades desde esta perspectiva, pues un requisito indispensable es que los usuarios hayan establecido un contacto repetido que les permita reconocerse. Sin embargo, Jordan reconoce la fragilidad de los vínculos establecidos en las comunidades virtuales en general.

A pesar de todo, algunas comunidades son poderosamente adictivas y, al igual que algunos libros o juegos, los participantes de los mundos virtuales interactivos (MUDs) pueden llegar a dedicar ochenta horas semanales o más a la creación de sus ficciones digitales y a la interacción con otros avatares (Rheingold, [1993] 2001: 274). Esta dedicación necesariamente implica un debilitamiento de las relaciones sociales y personales fuera de la Red, lo que revierte en una mayor identificación y diferenciación de las comunidades virtuales frente a otro tipo de comunidades.¹²

¹¹ Los MUDs (multi-user domains) son mundos virtuales, normalmente contruidos a partir de texto, donde se pueden reunir varias personas a la vez. También llamados MOOs, MUSHES, o MUCKs. Ver glosario.

¹² En este sentido, una de las principales preocupaciones que surgen en torno a las comunidades virtuales es que, en lugar de solucionar problemas reales, muchas personas escogen invertir su tiempo y energía en la creación de comunidades dentro de la máquina. Leyendo esta reacción desde un polo positivo, Sherry Turkle equipara la función de estas comunidades virtuales a la que Janice Radaway presenta en *Reading the Romance* respecto a la aficción femenina por la novela rosa. Según Radaway, más que evasión, la lectura de este tipo de novelas supone una forma de resistencia frente a la limitada realidad que viven sus lectoras (Turkle, 1996).

Para poder tener acceso y participar activamente en las comunidades virtuales se necesita cumplir una serie de requisitos que forman parte de su *habitus*, como son el tener la tecnología adecuada, un conocimiento básico de la misma y del lenguaje que se emplea en la Red, y el tiempo necesario para conectarse. Como vimos anteriormente (pp. 129-130), estos requisitos específicos convierten a las comunidades virtuales en comunidades de miembros preseleccionados, lo cual representa una versión bastante limitada de las oportunidades de interacción con personas de distintas clases sociales e intelectuales que otro tipo de comunidades facilitan.

En el caso de una comunidad de cibernautas (o navegantes del ciberespacio) la importancia de la competencia lingüística destacada por Labov se une a la de la competencia de la tecnología misma que se está utilizando para la comunicación. A menudo se recuerda que el cibernauta necesita unos conocimientos mínimos de informática para establecer y mantener el contacto. Sin embargo, al igual que ocurre en las comunidades lingüísticas tradicionales respecto a la competencia lingüística de sus miembros, un desconocimiento casi total de los principios básicos de la computación no impide al cibernauta sentirse miembro de una comunidad virtual. Otro tipo de factores son también importantes a la hora de sentirse miembro valorado dentro de una comunidad virtual. Tales son la asiduidad de sus contribuciones, su habilidad para escribir

Tomando una postura crítica, es preocupante el hecho de que los cibernautas hayan dado la espalda a un mundo “real” en el cual no parecen tener cabida sus ideales y utopías, y que hayan transformado su apatía política fuera de la Red en una lucha caballeresca dentro del medio virtual. La preocupación no radica en si el medio virtual es o no inocuo o carente de potencial reivindicativo, sino en que la tendencia parece ser la de replicar en el ciberespacio las mismas estructuras de las que se pretende huir.

con rapidez utilizando el teclado y para expresarse con ingenio mediante el lenguaje escrito, y su conocimiento de las expectativas comunes respecto a lo que significa pertenecer a esa comunidad.

Un ejemplo ya clásico de la manera en la que se constituye una comunidad en Internet es el narrado por Julian Dibbell en su ensayo “A Rape in Cyberspace; or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society.” Dibbell cuenta cómo se defendió un grupo de cibernautas de las agresiones de un individuo que, utilizando sus conocimientos técnicos, robó a un jugador su personaje y le “obligó” a tener relaciones sexuales virtuales. En el lenguaje del ciberespacio, esto se consigue creando un muñeco-vudú del personaje o avatar que se quiere dominar y actuando en su nombre mientras que, paralelamente, la persona a la que se ha usurpado su personaje puede seguir utilizándolo. Se requieren unos conocimientos técnicos por encima de la media para manipular el programa. Normalmente son los “magos” (wizards), como se llama a los creadores del programa con el que se construye el campo de juegos virtual, los que tienen este tipo de poder. Tras varios intentos para echarle, uno de los magos protegió a los jugadores aislándoles de los ataques de Mr_Bungle, como se llamaba a si mismo el agresor.

Otro mago, que desconocía su comportamiento anterior, liberó a Mr_Bungle del aislamiento al que le habían sometido. El resto de los jugadores debatieron el caso, unos propusieron que se le expulsara para siempre eliminando su personaje, pero tras muchas discusiones no se llegaba a un consenso.

Finalmente, otro mago decidió poner fin al asunto y, utilizando sus poderes, eliminó a este jugador.

Los “magos”, hartos de ser molestados para resolver las disputas de sus jugadores, decidieron incluir un sistema de votación para que el grupo tomara sus propias decisiones, imponiendo casi dictatorialmente una democracia. Tras este suceso, se decidieron varias normas relacionadas con la agresión sexual que los jugadores debían cumplir si no querían ser expulsados de LambdaMOO (nombre que recibe este mundo virtual). Más tarde apareció un nuevo personaje llamado Dr.Jest con un halo irresistiblemente familiar. Era la reencarnación de Mr_Bungle que, con una nueva cuenta de Internet, había vuelto a entrar con otro nombre. Inmediatamente una petición para expulsar a Dr.Jest se puso en marcha, la cual no tuvo que llegar a su fin, pues Dr.Jest decidió echarse a dormir para no despertar.

Este famoso episodio nos muestra cómo el poder sobre los demás en una comunidad virtual se consigue mediante un dominio de la tecnología que la sustenta, lo que posibilita tanto el saltarse las reglas como imponerlas. Por otro lado, es necesaria una adecuada socialización en las normas de conducta de cada comunidad para poder participar en ella. El hecho de que la raza, el sexo o la edad de los participantes pueda permanecer anónima, no conduce a una eliminación total de las jerarquías, pues otras nuevas surgen del *habitus* particular generado por el espacio virtual:

Classes within the larger context of CMC [Computer-Mediated Communication] appear to be defined in terms of expertise and experience with CMC (...) and through affiliation with particular CMC systems (...). Having a “history” on the network places individuals in

positions of authority to dictate how current practices of communication should operate. In many ways this pattern of interaction is similar to that found in small and less industrialized societies, where authority is passed down through the elders of the group, and tradition defines most patterns of interaction (Lawley, 1994: 8).

Los usuarios de las redes de ordenadores con una larga tradición a sus espaldas han ido acumulando un capital cultural que les sitúa en posiciones de poder frente a los recién llegados. Son ellos los que imponen las normas de socialización o “netiquette” que raramente están a disposición del nuevo usuario o “newbie”, el cual normalmente las aprende a base de ser llamado la atención por sus errores.

Una aproximación al *habitus* de la comunicación vía ordenador debe incluir un análisis de la terminología o jerga utilizada en este campo. A diferencia de otras áreas de conocimiento, el lenguaje de los informáticos sobrepasa con creces las necesidades técnicas de neologismos y se convierte en una nueva lengua, rica en expresiones y continuamente evolucionando. Palabras como “flaming”, “trolling” o “spamming”¹³ se utilizan para referirse a la conducta comunicativa de los miembros de las comunidades virtuales, que adquiere unos matices distintos a los de otras formas de comunicación.

¿De qué manera pueden afectar todos estos nuevos factores a las comunidades de lectores que desarrollen su actividad en el ciberespacio?. Como hemos visto en el ejemplo de Dibbell, el marco dentro del que se establecen las interacciones genera su propio *habitus* en el que tanto el conocimiento

¹³ Ver glosario.

informático como la correcta socialización dentro de las normas del grupo establecen una jerarquía de miembros.

Pero para poder llegar a ese marco virtual, los miembros han debido superar una importante barrera, la del acceso. Uno de los factores fundamentales, aunque no el único, que determina quién es miembro de la cibercultura y quién no, es el tener conexión a Internet. Además del analfabetismo tecnológico generalizado, un gran número de personas no tiene acceso a Internet. Además de las barreras económicas, una de las principales trabas que un miembro de la cibercultura debe superar es la intelectual, pues debe cumplir con unos requisitos básicos de alfabetización, no ya tecnológica sino simplemente saber leer y escribir.¹⁴

La comunidad de lectores forma ya un conjunto preseleccionado dentro del cual se inscriben los ciberlectores. Sin embargo, para poder pertenecer a este subgrupo, el lector tiene que poseer algunas habilidades adicionales. La principal es la de saber manejar una considerable carga de información y de contextualizarla correctamente, para que no se convierta en desinformación.

Ya en 1985, se predijo que los ordenadores producirían una “superconductividad” de la información, que si no se controlaba revertiría en una sobrecarga de información (Hiltz y Turroff, 1985). En los estudios realizados por

¹⁴Según datos del National Institute for Literacy (<http://www.literacyvolunteers.org/home/about>) casi un 50% de los adultos estadounidenses carece de las habilidades básicas necesarias para ser considerado correctamente alfabetizado (saber leer y escribir, realizar cálculos matemáticos sencillos, y tener unos conocimientos tecnológicos básicos para continuar aprendiendo y poder manejarse dentro de la sociedad). Entre un 21 y un 23% de ellos se encuentran en el nivel 1 (el más elemental de los cinco niveles diseñados por el National Institute Literacy Survey). Este grupo no puede leer signos básicos, como pueda ser un mapa, rellenar formularios sencillos, o realizar otro tipo de tareas que la sociedad requiere de una persona adulta.

Hiltz y Turroff, se llega a la conclusión de que los usuarios con mayor familiaridad con el sistema (el estudio se realizó sobre un sistema de conferencias via ordenador) tienden a sentirse menos sobrecargados, sin embargo el conjunto de aquellos que decían controlar la sobrecarga de información utilizaban el sistema más de cien horas semanales, lo cual es ya un exceso.

De igual modo Internet ha producido otra curiosa paradoja, y es que el propio medio que se creó para combatir la sobrecarga de información en Internet y organizar mejor sus contenidos mediante una interfaz gráfica (“Graphical User Interface” (GUI)), lo que daría lugar a la Red Mundial de Ordenadores o World Wide Web, produjo a su vez una nueva sobrecarga de información. Este proceso, augurado también por McLuhan como la espiral de información producida por los medios cuando se fusionan¹⁵, ha sido descrito en detalle por el investigador Tim Jordan (1999), el cual analiza la manera en la que el manejo de la sobrecarga de información es una de las bases del poder en el ciberespacio.

Como vimos en el capítulo anterior fue a partir de 1993, con la llegada del programa *Mosaic*, cuando el número de usuarios de Internet se disparó. Ya no era necesario el dominio de los distintos tipos de comandos para acceder a la información deseada o conocer de antemano las direcciones apropiadas, sino que para leer en Internet era suficiente con saber manejarse por la pantalla y utilizar correctamente el ratón. Precisamente el programa que facilitó el acceso a un

¹⁵ Para ilustrar este efecto, McLuhan utiliza el cuento de Edgar Allan Poe, “El descenso al Maelstrom”, en el que un marinero consigue salvarse de un remolino que lo estaba arrastrando hacia su centro mediante la tranquila observación de los efectos que la espiral ejercía sobre los objetos atrapados en ella. Es necesario, según McLuhan, adoptar con calma una postura crítica frente al efecto que los medios tienen sobre nosotros si no queremos vernos atrapados por ellos (*Understanding Media*).

conjunto de lectores que no tenían conocimientos técnicos de informática, fue la causa de una nueva sobrecarga en la Red, que ahora se veía inundada de nuevos contenidos. Estos nuevos lectores, que simplemente utilizaban los programas sin comprender su funcionamiento, se encontraban además en desventaja frente a los anteriores usuarios, creando así una comunidad de lectores virtuales jerarquizada dependiendo del grado de control y pericia que sus integrantes tuvieran de la tecnología sobre la que estaba construido el ciberespacio.

El ciberespacio continúa aumentando su complejidad exponencialmente, creando lo que Tim Jordan ha llamado la espiral de “tecnopoder” (Jordan, 101). Esto significa que la tecnología del ciberespacio se vuelve cada vez más compleja y, por tanto, es cada vez más difícil para sus usuarios el poder manipularla de acuerdo con sus valores, así que simplemente pueden usar la tecnología como herramienta, sin poder moldearla a su antojo. De este proceso emerge una élite, una comunidad cuyo mayor conocimiento técnico le permite manipular la tecnología sobre la que descansa el acceso a la información. Esta élite del mundo virtual se basa en el conocimiento tecnológico o en su capacidad para controlar estos conocimientos.

La lectura en pantalla tiene, por tanto, la misma facultad que un rito de delimitar a un grupo de elegidos e, indirectamente, a un grupo de excluidos. Pero dentro de este nuevo ritual, simbiosis poderosa de dos medios, el digital y el impreso, existe otra forma de dominio además del conocimiento técnico y éste es el dominio del lenguaje. El acceso permite la participación, pero es el estilo de escritura el que determina el tipo de actuación de cada individuo.

A continuación, los investigadores de las comunidades discursivas nos proporcionarán unas claves con las que profundizar en el conjunto de expectativas, normas e intereses característicos de las comunidades que utilizan la escritura como medio de comunicación, y analizar los cambios que introduce en las comunidades discursivas la comunicación a través del ordenador.

2.2.2. Comunidades discursivas:

El término de “comunidad discursiva” ha adquirido una serie de connotaciones diferentes a las de “comunidad lingüística”. Este término, que proviene del análisis del discurso, es utilizado principalmente por los teóricos de la escritura y los estudiosos de las comunidades académicas. La noción de comunidad discursiva refleja el supuesto aceptado por los teóricos de la composición de que el discurso está gobernado por convenciones propias a cada comunidad. Las principales ideas asociadas a este supuesto son que el uso del lenguaje en un grupo es una forma de comportamiento social, y que el discurso es un medio de mantener y extender el conocimiento del grupo y de iniciar a nuevos miembros en él (Swales, 1990: 21). Hay, por tanto, una estrecha relación entre los modos de transmitir conocimientos y la idea de comunidad discursiva, que tiende a ser definida como un grupo de personas que comparten un modo de ver el mundo y que construyen su propia versión local de “verdad” o conjunto particular de conocimientos aceptados por sus miembros (Clark, 1999: 1).

A primera vista puede parecer que las comunidades discursivas forman un subconjunto dentro de las comunidades lingüísticas. Sin embargo, como ha

clarificado J. Swales (1990), es más apropiado considerarlas como conceptos separados, ya que cada concepto representa distintas maneras de clasificar o agrupar la variedad social. Mientras la etnografía ha sido relacionada tradicionalmente con el estudio de comunidades muy lejanas a la nuestra y, en cualquier caso, de comunidades a las que se asignaba la función comunicativa primaria de la socialización, los investigadores de la escritura han considerado a las comunidades discursivas como unidades de una naturaleza más funcional, con unos intereses académicos o profesionales, en las que la socialización y la solidaridad de grupo no son elementos prioritarios, aunque también puedan darse.

Las comunidades discursivas dependen en gran medida de la escritura, lo cual afecta su naturaleza de forma sustancial, ya que se liberan de las coordenadas de espacio y tiempo que rigen una comunidad lingüística, y esto hace que sea posible comunicarse con otros miembros de lugares remotos, y reaccionar o responder a escritos de tiempos pasados (Swales, 1999: 21-2).

Una diferencia interesante que establece Swales entre ambos conceptos es que las comunidades lingüísticas son centrípetas, o sea que tienden a aglutinar a gente en su estructura, y las comunidades discursivas son centrífugas (tienden a separar a la gente en distintos grupos profesionales o de interés). Si las personas normalmente se convierten en miembros de una comunidad lingüística por haber nacido dentro de ella, las comunidades discursivas consiguen sus miembros mediante la persuasión, la educación o la obtención de un título determinado. Otras características atribuidas a las comunidades discursivas son que estas

comunidades tienen unos objetivos comunes y dependen para su supervivencia de una proporción adecuada entre expertos e inexpertos.

Estas diferencias entre los conceptos de comunidad lingüística y comunidad discursiva, se hacen compatibles si aplicamos las categorías de Wallerstein y Bourdieu expuestas en el apartado anterior. Las comunidades lingüísticas se han asociado con el ideal nostálgico y primitivista de comunidad, mientras que a las comunidades discursivas se las ha relacionado con una de las causas de la fragmentación en las sociedades tecnológicamente avanzadas: la sobreespecialización.

Como vemos, estas dos definiciones encajan muy bien con la proposición inicial de que en cada agrupación social entran en acción dos fuerzas gemelas opuestas, una que tiende a aglutinar y otra a diferenciar. La comunidad centrífuga viene unida a la escritura, a la disgregación en el espacio y el tiempo, a la especialización del conocimiento, a un uso particular del lenguaje, y al mantenimiento de la jerarquía, de la que depende para su supervivencia. Así, pues, su rasgo distintivo fundamental es su naturaleza funcional.

En este sentido, el marco crítico que provee el concepto de comunidad discursiva es muy útil a la hora de analizar a las comunidades virtuales y a las comunidades de lectores. En primer lugar, ambos tipos de comunidades comparten con la noción de comunidad discursiva el hecho de que ambas son comunidades a las que el lector o el cibernauta decide pertenecer libremente. No son impuestas. Este hecho marca una importante diferencia con respecto al tipo de expectativas, sociales o morales, que este modelo de comunidad debe

satisfacer. A diferencia de los parámetros que se utilizan para definir las relaciones dentro de una comunidad lingüística, la correcta socialización de un miembro en una comunidad discursiva no tiene un sentido absoluto o moral, sino funcional. La pertenencia a una comunidad discursiva es útil en tanto en cuanto la persona disfruta y lleva a cabo sus intereses personales dentro de esa comunidad. En segundo lugar, la comunidad discursiva construye al igual que la lingüística una determinada realidad o visión de mundo. Sin embargo, dado su carácter funcional, el *habitus* que se desprende de ese campo se concibe como una habilidad fluida y dinámica, que el individuo es capaz de sustituir con facilidad cuando sale del marco de esa comunidad discursiva.

Como hemos visto, a la hora de estudiar las comunidades lingüísticas y las discursivas, se ha partido de premisas diferentes, lo que ha dado lugar a visiones opuestas acerca de la instrumentalización del discurso. Pues, ¿hasta qué punto se pueden utilizar las convenciones de un determinado discurso de una manera despegada e instrumental?, ¿no reflejan, por el contrario, un *habitus* que se ha interiorizado de forma inconsciente y de cuya naturalización depende la asimilación de una visión de mundo específica? Esta cuestión será también abordada por los teóricos de la lectura, como veremos en el siguiente apartado.

Según el modelo teórico de Bourdieu, las convenciones discursivas y prácticas interpretativas constituyen el *habitus* o “las reglas del juego” del grupo y de su naturalización depende su eficacia. Si no están naturalizadas, asimiladas de forma inconsciente, el *habitus* se hace explícito, lo cual reduciría su eficacia, pues, al no ser más que una forma entre otras posibles de hacer las cosas,

quedaría expuesto a críticas. Sin embargo, para Bourdieu cada campo desarrolla su propio *habitus*. De este modo, el sociólogo francés encuentra un compromiso entre ambas visiones. El individuo no es del todo consciente de sus cambios, y de esta manera puede asimilarlos dentro de su personalidad sin por ello volverse esquizofrénico o desarrollar personalidades múltiples.

Es obvio que estamos acostumbrados a cambiar de normas comunicativas con flexibilidad de un contexto a otro, ya que normalmente pertenecemos a distintas comunidades discursivas. Sin embargo, la adaptación de una comunidad discursiva a otra no tiene por qué conllevar distanciamiento o manipulación consciente, pues es frecuente que la persona no se dé cuenta de que ha cambiado su discurso. Por otro lado, las personas varían con respecto al número de comunidades discursivas a las que pertenecen y las comunidades discursivas también varían en el grado en el que son constituyentes de una visión del mundo. Es importante analizar el tipo de compromiso que cada comunidad exige de sus miembros, pues la posibilidad de que las personas se involucren con una intensidad tal dentro de las comunidades virtuales que lleguen a perder el contacto con su realidad física, puede llegar a constituir un problema. Este distanciamiento del cibernauta de su contexto físico inmediato va en detrimento tanto de las comunidades físicas como de las virtuales a las que pertenece, pues no sólo su entorno físico pierde la participación de uno de sus miembros, sino que la comunidad virtual recibe a un miembro cuya experiencia es cada vez más limitada.

El grado de cosmovisión que cada persona decida otorgar al espacio virtual depende no sólo de la personalidad del lector o cibernauta sino también del número de comunidades a las que pertenezca. No se puede, por tanto, analizar las comunidades aisladamente sino que nos encontramos ante una ecología de comunidades que están en continuo estado de tráfico y de contaminación de ideas. Así, pues, el número de comunidades a las que pertenezca cada persona jugará un papel importante en el abanico de experiencias e ideologías que ésta aporte a la comunidad virtual. Por otro lado, el tipo de comunidades de las que sea miembro determinará, a su vez, el grado de implicación de la persona en la dinámica de la comunidad y en el modo de interpretar los textos que se compartan.

Los textos impresos han sido durante mucho siglos los espacios virtuales alrededor de los cuales se han formado las comunidades discursivas. Las publicaciones periódicas han jugado un papel aglutinador sin el cual muchas comunidades no hubieran subsistido. La llegada de Internet ha supuesto la necesidad de replantear la validez de los modelos corrientemente utilizados para la transmisión de conocimientos, así como para la formación y mantenimiento de las comunidades discursivas. En el caso que vamos a estudiar a continuación, observaremos el modo en que miembros de comunidades discursivas diferentes se encuentran en el ciberespacio para debatir y hallar puntos de contacto entre intereses y discursos encontrados. Este encuentro es significativo ya que genera el campo de estudio interdisciplinar que atribuyéramos en el capítulo anterior a la cibercultura académica.

Un buen ejemplo de este encuentro lo hallamos en el número especial de la versión electrónica del *Stanford Humanities Review*¹⁶ (*SEHR*), editado por Stefano Franchi y Güven Güzeldere, que lleva por título: “Bridging the Gap: Where Cognitive Science Meets Literary Criticism”. En torno al artículo de Herbert Simon¹⁷ (1995) titulado “Literary Criticism: A Cognitive Approach”, se crea un foro electrónico en el que un grupo de académicos tienen la posibilidad de enviar sus respuestas al controvertido artículo de Simon, el cual, a su vez, puede aportar también sus réplicas. Se establece de este modo un debate al que han contribuido un gran número de expertos de la cibercultura académica, como Mark Turner, N. Katherine Hayles o Janet H. Murray, junto con críticos literarios de la talla de Norman N. Holland, poetas como Don Byrd, y varios filósofos entre los que se encuentra Hubert L. Dreyfus.¹⁸

Esta iniciativa de *SEHR* corresponde al modelo propuesto por Archie Zariski (1997) para el futuro de la lectura académica y el desarrollo de comunidades discursivas integradas en el ciberespacio: la publicación electrónica editada conjuntamente por un grupo de expertos (“peer-reviewed journals”). En su artículo “‘Knowledge Networks’ or Discourse Communities?”, Archie Zariski defiende la utilidad del modelo de las comunidades discursivas establecido en torno a las publicaciones periódicas (tanto digitales como impresas), frente a los

¹⁶ *SEHR*, volume 4, issue 1: Bridging the Gap (1995).

¹⁷ Herbert A. Simon (1916-2001), recibió en 1978 el premio Nobel de Economía por su investigación sobre la toma de decisiones y la solución de problemas en las empresas. Profesor de la Carnegie Mellon University y prototipo del sabio renacentista, fue también uno de los fundadores de la Inteligencia Artificial. Sus campos de investigación abarcan desde la psicología, a la filosofía de la ciencia y la ciencia informática.

¹⁸ Para ver una lista completa de los participantes en este debate y de sus credenciales ir a: <<http://www.stanford.edu/group/SHR/4-1?text/bios.html>>.

peligros del nuevo sistema de encuentro entre académicos en el entramado formado por los documentos que se comparten libremente en Internet. Para Bernard Hibbitts (1997), sin embargo, el modelo de la publicación periódica en Internet (“e-journal”) tiene poco futuro, ya que representa un modelo asociado a la imprenta y, por tanto, seguramente quedará obsoleto frente a las nuevas formas de libre intercambio y publicación de documentos que se desarrollen en la Red.

Las comunidades académicas se han desarrollado en torno a publicaciones impresas cuyo *ranking* implícito establece una jerarquía de calidad y rigor. En principio, sus criterios de selección no tienen porqué haber variado en sus versiones electrónicas o en las nuevas publicaciones electrónicas que han aparecido sin referente impreso. Hoy en día, sin embargo, es relativamente fácil para el académico evitar los obstáculos técnicos y publicar sus propios artículos, no ya en publicaciones electrónicas, sino de forma independiente.

Hibbitts y Zariski representan a dos corrientes de opinión en lo que atañe a la construcción del conocimiento en la Red: el espíritu libertario de los que creen en las redes de conocimiento formadas por la explosión espontánea de publicaciones independientes a través de páginas web personales (Hibbitts, 1997), o los que defienden la necesidad de perpetuar el “imperialismo” de las publicaciones, tanto impresas como electrónicas, y sus criterios de selección mediante el arbitraje de los expertos (Harnard, 1996; Zariski, 1997). Éstos últimos argumentan que, para que existan verdaderas comunidades académicas en la Red y se mantenga la construcción de conocimientos, es necesario aprovechar el potencial del medio virtual para la creación de comunidades discursivas. En su

opinión, el conocimiento no es una cuestión de acceso a la información, sino de participación en un discurso más o menos bien definido mediante un debate continuado y enriquecido por una comunidad de académicos. Por el contrario, Hibbitts defiende la idea de que es posible crear redes de conocimiento basadas en el establecimiento de relaciones entre académicos a un nivel individual utilizando buscadores electrónicos, y que éstas se pueden mantener sin la necesidad de publicaciones electrónicas.

Aunque resulte difícil imaginar la forma en la que éstas redes de conocimiento puedan llegar a contribuir de manera sostenida a los discursos que surgen de un campo de conocimiento determinado, el hecho es que cada vez más el lector, académico o no, se encuentra sólo ante una maraña de redes y conexiones, frente a la información descontextualizada provista por los buscadores informáticos. Uno de los principales problemas continua siendo la necesidad de definir unas coordenadas que sirvan de orientación al lector dentro del ciberespacio, pues la sobrecarga de información que se sufre sin ellas da lugar inevitablemente a una pérdida de conocimientos. Para salir del caos es necesario establecer una jerarquía de contribuciones dentro de cada campo de conocimiento:

The objective of those of us who have glimpsed this medium's true potential is to establish on the Net an electronic counterpart of the "prestige" hierarchy among learned paper journals in each discipline. Only then will serious scholars and scientists be ready to accord that work due credit, and readers able to find their way to it amidst the anarchic background noise (Harnard, 1996).

A diferencia de muchas otras comunidades que aparecen en el ciberespacio, las comunidades discursivas basan sus objetivos en la defensa de un

campo de estudio determinado, el cual depende de la iniciación y socialización de nuevos miembros en una forma determinada de comunicación y de discurso, en el aprendizaje de las reglas del juego que organizan la participación en el debate u objetivos en curso y que contribuyen a definir el campo. Este aspecto de las comunidades discursivas es del todo patente en el funcionamiento de las publicaciones académicas y de las comunidades que se forman en torno a ellas. Así mismo, las distintas áreas de conocimiento y sus comunidades académicas se basan en la definición de paradigmas, los cuales comprenden relaciones de poder entre los expertos y aquellos que lo son menos: “Paradigms are imperial, rather than democratic, by nature” (Zariski, 1997: 3).

El medio digital juega un papel muy importante dentro de las comunidades académicas pues contribuye a formar nuevos tipos de jerarquías y paradigmas. En comparación con las publicaciones impresas, las publicaciones electrónicas han expandido de un modo sin precedente el alcance de los discursos académicos y han facilitado la participación del intelectual en ellos. Sin embargo, el intelectual tecnológicamente analfabeto queda excluido de gran parte de los debates que tienen lugar dentro de su campo y que se llevan a cabo íntegramente en el ciberespacio.

La guerra dialéctica que tiene lugar en la página web de *SEHR* es sintomática de las dificultades a las que se enfrenta el campo de las humanidades a la hora de integrar la nueva dimensión ciberespacial y tecnológica en su seno. A través de la lectura de las distintas contribuciones a este foro, vamos siguiendo la evolución temporal de esta comunidad discursiva, y observamos que estamos

siendo partícipes del encuentro entre dos comunidades discursivas claramente identificadas, la humanística y la científica, que buscan un terreno en común en el que debatir cuestiones que atañen a ambas. De este debate surgen temas (como las relaciones hombre-máquina, el funcionamiento de la memoria y el procesamiento de información, los procesos de significación y contextualización) que podemos identificar como característicos de la cibercultura académica, un nuevo campo de estudios interdisciplinar que necesita todavía encontrar un lenguaje común.

La cibercultura académica toma cuerpo a través de esta búsqueda de un lenguaje común, de la cual surge un campo de debate en el que diversos discursos o narrativas digitales luchan por obtener supremacía. Cada uno de estos discursos trata de dar una forma ideológica determinada a la intersección entre la cultura y la tecnología, para poder establecer un nuevo paradigma interdisciplinar. Pero en este intento por trazar puentes que salven la división tradicional entre científicos y humanistas, se pone de manifiesto la difícil posición del intelectual frente a una cultura tecnológica que impone sus criterios a base de diseñar, crear y controlar las herramientas sobre las que cada vez más se basa el ejercicio de la lectura.

Las universidades, cada vez más la base institucional del intelectual, se van convirtiendo en productores para un mercado del conocimiento (Rowe, 1996). En este mercado, los productos líderes son tecnológicamente muy avanzados, obligando en cierto modo a las disciplinas que tradicionalmente no se hayan en relación directa con la producción tecnológica a introducir las nuevas

tecnologías dentro de sus procesos de producción de conocimiento. Un ejemplo de esta situación lo constituye el Laboratorio de las Humanidades de la Universidad de Standford, cuyos productos multimedia son el resultado de un proceso de fusión entre el contenido humanístico y la presentación más innovadora dentro del campo de la realidad virtual interactiva.

El nuevo modelo de “lector” propuesto por el Laboratorio de las Humanidades es aquél estudiante o lector inexperto que ha aprendido a manejar juguetes virtuales, los cuales han sido diseñados para convertirle a él mismo en productor de conocimiento. Sin embargo, los propios diseñadores tienden a asumir que la extracción de datos fragmentarios conllevará a la construcción de conocimiento, ignorando que a menudo el lector desconoce los objetivos de su búsqueda y carece de estructuras en las que integrar la información obtenida. Uno de los terrenos en los que este conflicto ha tenido una repercusión mayor es en el del diseño de programas buscadores, los cuales seleccionan las posibles lecturas según unos criterios posthumanos. La efectividad procesal de la máquina entra en competencia con la habilidad de contextualizar la información del ser humano, como opina Zariski:

Computers are very good at searching for data, but to date very poor at indexing it within any useful framework. This I suggest stems from the circumstance that indexes require abstract knowledge bases, something only humans seem able to create for themselves through language (Zariski, 1997: 2).

La política de la producción del conocimiento, tan bien articulada por Virginia Woolf en *A Room of One's Own* (1929), debe ser revisada para incluir un nuevo campo de lucha en el que el diseñador informático es el rey: el

ciberspacio. La aparición de este nuevo tipo de realidad virtual, alternativo al formato impreso, y de otros simulacros de la realidad generados por ordenador, invita al intelectual a invertir la formulación de sus preguntas y a variar sus objetivos epistemológicos; pues, ¿no es la simulación de la realidad la mejor explicación de la forma en que somos capaces de procesar los humanos? Aunque en ese proceso de investigación, ¿no estaremos también restringiendo nuestra percepción a aquello que pueda ser traducido a un lenguaje informático? La tecnología digital a dado pie a una visión posthumanista de la realidad, en la que la capacidad del ser humano para leer, escribir, procesar información, se mide en relación a la de la máquina y, por tanto, la máquina se convierte en un modelo explicativo del funcionamiento de la realidad. El modelo informático se presenta como el nuevo paradigma para explicar los puntos más recónditos del comportamiento humano, incluida la producción artística de significados abstractos o irracionales, no figurativos, que hasta ahora constituye uno de los obstáculos principales para la explicación científica de fenómenos como la literatura.

El hecho de que sea el artículo de Simon, la provocativa incursión de un científico en el campo de la crítica literaria, el que sirva de eje central alrededor del cual se constituye la comunidad discursiva del *SEHR*, es sintomático del momento en el que nos hallamos. Para Simon, ambas comunidades deben colaborar trabajando en la misma dirección: dilucidar el funcionamiento de la mente humana. Sin embargo, los modelos de lector y comunidad discursiva que proponen humanistas y científicos parten de coordenadas totalmente diferentes.

Por un lado, el científico propone el modelo de un lector solitario asistido por la prodigiosa capacidad computacional de la máquina para dilucidar el “significado” de los textos, un significado que dependerá de tener en cuenta la mayor parte de información contextual necesaria para su interpretación. Mientras tanto, los humanistas defienden el modelo tradicional de comunidad, en la que el lector forma parte de una red de conexiones humanas e intertextuales que le ayudan en su tarea interpretativa a seleccionar sólo la información relevante dentro de un contexto determinado.

Según Simon, los programas computacionales se convierten en la base experimental de las teorías que encarnan; sus resultados proveen la mejor evaluación del poder explicativo de dichas teorías. La situación es mucho más sencilla, según el científico, de lo que los oscurantistas críticos literarios quieren dar a entender. El significado de un texto se construye en la mente del lector mediante un sistema de evocación que no difiere del de un buscador que sustrae información de una base de datos, pues nuestra memoria funciona como una enciclopedia provista de ricos índices de acceso y referencias cruzadas (Simon, 1995: 2.2). Los símbolos no son más que patrones indexicales, que denotan o apuntan hacia otros patrones, y por tanto sería posible representarlos por patrones de electromagnetismo en los ordenadores, y así simular el pensamiento humano (Simon, 1995: 2.3).

Si bien los teóricos de la recepción como Norman N. Holland pueden recibir con entusiasmo la idea compartida de que el significado se encuentra localizado en las redes neuronales y no en un concepto incorpóreo del texto como

portador de significados (independiente de su autor o de sus lectores), llama la atención el hecho de que sea un científico, defensor de la posibilidad de un conocimiento objetivo, y por tanto independiente de un sujeto, el que adopte esa postura frente al texto literario.

Para Simon, el parasitismo del crítico literario está basado en una jerarquía de lecturas sustentadas por un entramado de conexiones intertextuales que aportan, al que es capaz de reconocerlas o crearlas con efectividad, lo que Bourdieu llamaría capital simbólico o cultural:

The art of “high culture” distinguishes itself from that of popular culture in calling for more subtle and elaborate sequences of evocation and association or (more snobbishly) for evocation of relatively esoteric structures that are stored only in properly educated memories –memories that have had extensive exposure to the appropriate Canon (Simon, 1995: 5.2).

En opinión de Simon, no hay un “gran misterio en el significado del ‘significado’” (1995: 5.8), el cual tiene su origen en la intención del autor y puede ser identificado si se conoce la totalidad de la información a la que el autor pudo tener acceso teniendo en cuenta su cultura, momento histórico, situación geográfica, etc. De la maestría del escritor depende la fidelidad de la transmisión de su significado intencional. Simon reconoce que no descarta la influencia que la comunidad discursiva pueda tener en el significado que los individuos asignen al texto, pero que un escritor o un lector son ante todo individuos y no comunidades discursivas. La teoría literaria, como advierte Mark Turner (1995:1), a menudo rechaza esta posición.

Los ataques más frontales a la posición de Simon provienen del ámbito de la poesía y la filosofía. Para Don Byrd, el científico y el poeta son figuras de un “dualismo irresoluble” (1995: 1). Como poeta, Byrd entiende el significado como un intercambio entre sistemas simbólicos, como una cadena infinita en la que un símbolo se traduce siempre por otro símbolo. Es más, el significado de un poema, para Byrd, conlleva en último término la destrucción por completo del sistema simbólico, y su sustitución por el valor de la experiencia. El arte literario sólo es de forma tangencial figurativo; y sus procesos tienen que ver tan sólo en parte con el procesamiento de información.

Este planteamiento pone de manifiesto dos maneras divergentes de procesar la información que también encuentran un paralelismo con las estructuras de comunidad tradicional y sociedad moderna. La forma de procesar la información característica de las comunidades tradicionales coincide con la del poeta en tanto en cuanto ambos confían en la experiencia directa para más tarde reflexionar retrospectivamente sobre la realidad. Por otro lado, el paradigma científico dominante en las sociedades tecnológicamente avanzadas requiere categorías que predigan la realidad y así reduzcan la incertidumbre. Un poema, sin embargo, no reduce la incertidumbre sino que la multiplica, al mismo tiempo que nos hace partícipes de una experiencia profunda.

En su introducción al debate, Franchi y Güzeldere llegan a la conclusión de que cada bando acude al encuentro bien pertrechado de armamento teórico para ofrecer su propio territorio como base conceptual para el otro. Dentro de la cibercultura académica, el encuentro entre estos dos tipos distintos de disciplinas

o comunidades discursivas es necesario e inevitable, pues evitarlo sería un modo de atrincherarse en una fortaleza cuyo prestigio depende del misterio que guarde.

Como ya expuso de forma contundente Lyotard:

The transmission of knowledge should not be limited to the transmission of information, but should include training in all of the procedures that can increase one's ability to connect the fields so jealously guarded from one another by the traditional organization of knowledge (Lyotard, 1984:52).

El acceso a la información no soluciona por sí mismo el problema de la comprensión e integración de conocimientos. Las nuevas herramientas informáticas para acceder a la información pueden ser aprovechadas en mejor medida por aquellos lectores que pertenecen a comunidades discursivas que les provean de objetivos de búsqueda y de estructuras en las que clasificar los nuevos datos. Por tanto, es importante profundizar en los efectos que las distintas formas de control y poder tecnológico, como son las herramientas informáticas, tienen sobre la producción de conocimientos. En general, el tecnopoder se oculta y se escamotean los actores, con lo que es difícil desvelar las relaciones entre el poder tecnológico y los discursos o narrativas digitales que lo sostienen. Los lectores “ideales” de la cibercultura académica deben encontrar un nuevo territorio en el que el desconocimiento y la falta de comprensión tanto del lenguaje humanístico como del tecnológico se minimicen, y en el que se logre armonizar los intereses de ambas comunidades. De este modo concluye Byrd su ensayo:

If we are to develop a useful, interdisciplinary relationship between those working with literary forms and those working with computer simulation, it will be necessary to begin with the recognition

that the language does not broadly translate from one discipline to the other. It will be necessary to find a common ground outside of both disciplines (Byrd, 1995: 2).

2.2.3. Comunidades de lectores:

Mientras que la noción de comunidad discursiva generalmente va asociada a la producción escrita, el concepto de comunidad de lectores está relacionado con el ejercicio de la lectura. Como herramienta teórica, la necesidad de recurrir al concepto de comunidad surge tanto de las teorías literarias contemporáneas orientadas hacia el lector (“reader-oriented theories”), como de sus antecesoras, las teorías de la recepción literaria, con el fin de explicar la formación de las convenciones interpretativas dentro de un grupo de personas.

Como práctica culturalmente aprendida que se lleva a cabo en el seno de una comunidad, la actividad de la lectura no puede ser equiparada a la mera consumición de un objeto, sino que es un acontecimiento con valor de vivencia. El acto de leer una obra literaria no equivale tampoco a postular acerca de una incógnita, un vacío, al que nombramos “autor”, y al que el lector atribuye significados; ni siquiera es suponer un sujeto o lector implícito, al que son revelados los misterios del texto (o el que construye significados como si fueran entidades surgidas de la nada); sino que leer es penetrar en una comunidad concreta en la cual autor, lector, texto, otros autores, lectores y textos, y una gran multiplicidad de factores de orígenes diversos están constantemente interactuando.

El concepto de lo que constituye una comunidad de lectores es de vital importancia para el desarrollo de una teoría que defina a las comunidades virtuales, dado que la lectura es el principal comportamiento no-interactivo que se lleva a cabo en ellas (Burnett, 2000). De hecho, gran parte de los cibernautas limitan su participación a lo que se ha venido denominando como “lurking”, o lo que es lo mismo, la observación o espionaje desde la sombra del anonimato, un anonimato que automáticamente adquiere aquél que no deja testimonio escrito de su presencia. A pesar de ser prácticamente invisibles, estos lectores son una gran mayoría en las comunidades virtuales; de hecho, Richard J. Smith destacó en su estudio acerca de la famosa comunidad WELL que el 50 % de todos los mensajes fueron escritos por tan sólo el 1% de la población total (Smith, 1993). Mientras que en un encuentro cara a cara, un interlocutor silencioso se considera, a pesar de todo, un participante activo de ese encuentro, en una comunidad virtual su presencia puede pasar totalmente desapercibida. Por tanto, aunque la actividad de lectura de estos participantes pasivos sigue siendo importante pues realizan una labor testimonial considerable, para poder ser reconocidos como miembros activos dentro de una comunidad virtual de lectores, el ciberlector debe a su vez compartir su opinión con otros lectores mediante la escritura.

Esta condición sitúa a las comunidades virtuales de lectores a medio camino entre las comunidades lingüísticas y las comunidades discursivas. Al igual que las comunidades discursivas, las comunidades de lectores son escogidas, pero a diferencia de ellas, la producción de conocimiento no es su principal objetivo, lo que las acerca a las comunidades lingüísticas.

Al igual que en las comunidades lingüísticas, en el seno de la comunidad de lectores, los usos fátricos, emotivos, o estéticos del lenguaje con el que los lectores intercambian sus experiencias sobre la lectura, son tan importantes como el uso del lenguaje como vehículo de información. El espacio, físico o virtual, en el que se llevan a cabo estas interacciones es relevante, pues es el contexto en el que se desarrolla un modo específico de leer. Utilizando de nuevo la teoría de la acción de Bourdieu, recordamos que es la internalización de un determinado marco, o contexto, la que genera un *habitus* particular, o modo específico de leer. En el terreno de la lectura, la noción de *habitus* equivaldría al modo concreto de interpretación textual generado dentro de un campo o comunidad de lectores. Se referiría no sólo a la “competencia literaria” de sus miembros, sino también a su “actuación literaria”, la cual establecería una jerarquía de lectores dentro del grupo.

Aplicar la noción de *habitus* a la comunidad de lectores tiene la función de dar un giro etnográfico a la línea establecida por algunos teóricos de la recepción, en particular los seguidores de la poética estructuralista que, como Jonathan Culler, trabajan con la noción de “lector ideal” implícita en el concepto de competencia literaria. A diferencia suya, la noción de *habitus* pone el énfasis en la idea de actuación literaria (“literary performance”). Los lectores dentro de una comunidad comparten la experiencia de su lectura en una actuación literaria que transforma al lector, no ya en intérprete, sino en actor, lo que dentro de una comunidad virtual equivale a convertirle también en escritor. Pero al igual que en la comunidad lingüística, el intercambio de experiencias y de opiniones que se

lleva a cabo dentro de la comunidad de lectores adquiere valor por la intensidad de su entusiasmo y de la necesidad de transmitirlo de un modo concreto, más que de su contenido informativo puntual. No obstante, uno de los aspectos fundamentales que el participante debe conocer a la hora de realizar una contribución relevante para la comunidad es la correcta formulación de su mensaje, de acuerdo con las normas del grupo. Cada comunidad tiene unas convenciones respecto al uso de referencias intertextuales, y de su correcta asimilación y utilización depende la cantidad de capital simbólico que adquiera cada contribución, estableciendo de modo implícito una jerarquía de actores.

Este enfoque etnográfico también se desvía del de Stanley Fish, uno de los teóricos literarios más polémicos y conocidos en tratar el tema de las comunidades de lectores. La contribución más valiosa de Fish es que su teoría destaca el hecho de que una comunidad de lectores es aquella que comparte un conjunto de reglas para la interpretación de los textos. Sin embargo, Fish no concede al lector la posibilidad de desmarcarse de estas reglas, determinadas con rigidez por el contexto, como si todos los miembros de una comunidad de lectores las hubiera naturalizado y aceptado de la misma manera.

Su teoría acerca de las comunidades de intérpretes, como denomina Fish a las comunidades de lectores, se encuentra en el polo opuesto a las comunidades discursivas descritas por Swales, sobre todo en relación con el poder de las comunidades a la hora de constituir visiones del mundo. En lugar de proponer, como Swales, la alternancia camaleónica entre distintas perspectivas, Fish defiende que la participación en una comunidad entraña una asimilación de su

visión del mundo. Por “asimilación” Fish entiende “naturalización”, lo que implicaría la absorción inconsciente de los intereses y objetivos que motivan el discurso de un individuo dentro de la institución en la que se encuentre (la universidad, la iglesia, la familia, etc). Según Fish, las interpretaciones están constituidas principalmente por el lector en cooperación con las instituciones en las que él está inmerso, y en segundo plano, por el lector en colaboración con el texto, otros lectores, etc. Este enfoque guarda una similitud notable con el concepto de *habitus*. Sin embargo, no introduce la noción, presente en la teoría de Bourdieu, de que el *habitus* estructura una jerarquía de actores dentro de la comunidad de intérpretes o de lectores.

Y además, si los lectores están tan marcados por un conjunto de reglas y convenciones interpretativas, las cuales definen a la comunidad de lectores y dominan sus interacciones, ¿cómo se explica, pues, el cambio, la evolución, la diferencia o heterogeneidad dentro de la comunidad?, o lo que es más importante todavía, ¿cómo pueden producirse nuevos conocimientos? David Dickson, en su artículo “The Love and Fear of Reading Communities”, expresa de esta manera su rechazo a aceptar las ideas de Fish:

What worries *me* is that in allaying the fears of indeterminacy, by assuring that every interpretation is firmly determined by the situatedness of the interpreter, Fish *does* give us his interpretative communities as isolated monads,...without the possibility of communication *between* communities (1993: 111).

Dickson propone las ideas de Mikhail Bakhtin como una alternativa a las de Fish. Bakhtin utiliza la noción de “comunidad dialógica”, esto es, una comunidad construida en base al diálogo que se establece entre distintas

posiciones. Es precisamente en el espacio entre dos comunidades donde se abre una vía de escape fuera del determinismo de los constreñimientos situacionales, y se permite la posibilidad de trascender o resistir una posición dominante, lo que equivaldría a desenmascarar el *habitus* que domina las interacciones dentro de cada comunidad.

Mientras que Fish considera la apropiación de un modo de interpretación, por ejemplo, una visión cristiana de la vida, como excluyente de otras, para Bakhtin, la creación de significado tiene lugar cuando dos o más lenguajes socio-ideológicos, cada uno representando su propia visión del mundo, se encuentran en el diálogo (Bakhtin, 1981: 76).

De este planteamiento se deduce que el nuevo conocimiento, el cambio, surge de las comunidades híbridas o dialógicas, las cuales consiguen constituir un campo en el que dos discursos, antes diferenciados, consiguen crear uno nuevo. Es difícil, sin embargo, imaginar una comunidad de conocimiento sin jerarquías, o una comunidad de lectores en la que todas las contribuciones se consideren igual de valiosas.

En el plano académico, las dos comunidades de lectores que tratan de acercar posiciones dentro de la cibercultura, como vimos en el apartado anterior, son la comunidad científica, en particular, el subconjunto que trabaja en el ámbito de la computación, y la humanística, preocupada sobre los efectos en los humanos del paradigma informático en general, y de su aplicación en el terreno de la teoría literaria, en particular.

Sus divergencias fundamentales en relación con la práctica de la lectura tienen que ver con la aproximación diametralmente opuesta que ambas comunidades realizan en relación a ella. Para Herbert Simon, representante de la comunidad científica, el problema de la contextualización a la hora de asignar un significado al texto se reduce a conocer la totalidad de datos, no ya los que su autor tuviera en mente a la hora de escribir, sino a los que éste pudiera tener acceso: “It is probably easier to survey the totality of the knowledge to which he had access than to assess what part of his memory store provided the actual context for any passage in his novel” (Simon, 1995: 4.1).

El problema de definir un contexto apropiado en el que el texto adquiera significado no es, para Simon, una cuestión de relevancia dentro de una comunidad sino de fuerza bruta. Su noción de lo que significa leer e interpretar tiene una gran semejanza con el funcionamiento de los buscadores electrónicos, éstos no solucionan el problema de la relevancia pero lo suplantán con la rapidez de procesamiento de datos y la cantidad de información a la que dan acceso. A pesar de que en ocasiones el resultado observable de las operaciones realizadas por un programa informático pueda ser el mismo al de una persona, la máquina ni siquiera ha simulado el comportamiento humano, pues ha desarrollado otra estrategia diferente. Un ejemplo de esto lo aporta el propio Simon sobre los programas de ajedrez:

The current champion among computer programs may look at 50 million branches of the game, or more, before choosing the next move. Human grandmasters seldom look at more than 100 (but they almost always look at the relevant ones (Simon, 1995: 2.4).

Como veremos en el próximo capítulo estas dos posiciones, llevadas a sus extremos, están defendiendo dos modelos de lectura contrapuestos, uno tecnófilo y cuantitativo, basado en el funcionamiento de los ordenadores y capaz de predecir “todas” las lecturas posibles, y otro bibliófilo y cualitativo, que quiere perpetuar las formas de lectura e interpretación subjetiva propiciadas por la cultura impresa. Para la cultura impresa, establecer una jerarquía de textos y críticos es fundamental para evolucionar como comunidad discursiva, a pesar de esto cree división entre distintas escuelas o comunidades de lectores, pues precisamente se lucha por legitimar la serie de valores sobre los que cada comunidad ha construido el principio de relevancia que da sentido a sus lecturas.

Como hemos observado en nuestro estudio de las comunidades virtuales de lectores, es la distribución desigual de las claves contextualizadoras que forman el campo de la cibercultura la que genera una jerarquía de lectores dentro del mismo. El capital simbólico y cultural acumulado por el ciberlector informado, adiestrado en el medio impreso e iniciado en el digital, aporta las coordenadas necesarias para navegar con éxito en el maremagnum informativo de Internet. Su particular configuración de conexiones intertextuales, tanto entre textos impresos como digitales relevantes al campo de la cibercultura, conforman una red de conocimiento que le permite identificar y seleccionar la información necesaria, reduciendo así la sobrecarga de información. La capacidad del lector para inferir el significado apropiado dentro del campo de la cibercultura depende por tanto de su concepción dinámica del contexto, a la vez dentro y fuera de la Red.

Podemos decir que las comunidades virtuales de lectores se hayan en un momento de transición e hibridización, pues una parte significativa de la actividad de los lectores se lleva a cabo fuera del entorno virtual, y se mantiene apegada al medio impreso. La novela en su tradicional formato impreso ha encontrado su función particular dentro de la nueva ecología de medios creada por el entorno digital. Por ejemplo, la lectura de novelas de ciencia ficción relacionadas con visiones del ciberespacio provee al lector con una serie de claves contextualizadoras y de reflexiones en relación con el nuevo medio virtual, que le permiten aumentar el capital simbólico de sus contribuciones y destacar dentro de la comunidad virtual de lectores.

Dentro del ámbito de la cibercultura popular, la comunidad de lectores más frecuentemente asociada con la cibercultura es la de los lectores de obras ciberpunk, como *Neuromante* (1984) de William Gibson, *Synners* (1991) de Pat Cadigan, *Snowcrash* (1992), de Neal Stephenson o *Schixmatrix Plus* (1996) de Bruce Sterling, cuatro de las novelas más conocidas.

Paradójicamente, es la narrativa de ciencia ficción en formato impreso la que evoca con más éxito el mundo de la cibercultura. A pesar de no participar directamente de las nuevas tecnologías, su papel a la hora de dotar de identidad a las comunidades virtuales autodenominadas “ciberpunk” es muy significativo. Como observamos en nuestro análisis de la interacción del grupo de lectores y escritores aficionados reunidos en un boletín electrónico de USENET¹⁹, llamado

¹⁹ Para encontrar más información sobre este grupo, se puede acceder al URL: www.replicant.net/cyberpunk/usenet/chatsubofaq.html (Fecha de acceso 24/05/03) Boletín informativo del 16 de septiembre de 1997.

Alt.cyberpunk.chatsubo, la experiencia comunal de lectura de estas novelas constituye un espacio virtual alternativo que facilita la cohesión del grupo.

Nuevos rituales de lectura y escritura se dibujan en aquellos lectores que tienen acceso al medio impreso y al digital, y que están en continua simbiosis con ellos. De la combinación poderosa de los dos medios nace el conjunto de mitos y tropos de la cibercultura, de cuyo conocimiento compartido surge la complicidad entre lector y escritor, y entre los demás lectores que son capaces de identificar los guiños intertextuales y las referencias a una experiencia virtual compartida, originada tanto entre las palabras de un libro o entre los códigos de un programa informático.

Las novelas de ciencia ficción se transforman en representaciones “habitables” para esta comunidad de ciberlectores. Por ejemplo, el bar *chatsubo* de Chiba City, que aparece repetidamente en la ficción de Gibson, se convierte en escenario para una sala de *chat*, en la que los visitantes se encuentran con los personajes habituales del lugar, como Ratz o Lonny Zone. En este aspecto, Internet se convierte un verdadero medio de virtualidad, en el que la diferencia entre *avatares* “reales” y de ficción pierde su sentido, pues todos los participantes del *chat* están representando un papel.

El medio literario juega un papel central, creando lazos que aumentan la cohesión de la comunidad. Por ejemplo, es habitual compartir escenarios y personajes (tanto de autores ya consagrados, como Gibson, como de miembros destacados de la comunidad de ciberlectores) en los relatos que se leen y comentan en estos espacios virtuales.

One reason to play with the Chatsubo as part of the story is that the story will get more readership. People “like” being acknowledged in someone else’s posts and are flattered when they make a big enough impression to be included in someone else’s story, even as a cameo (Stone, 1997: 4).

El héroe o heroína de estas novelas, y también el modelo de “lector” ideal en las comunidades de la cibercultura popular, es el pirata informático o *hacker*, una persona que no sólo tiene dotes informáticas sino que su personalidad curiosa e irreverente le ha llevado a penetrar en los bien guardados secretos del mundo que le rodea y a hacerse con una parcela de poder y de control utilizando las mismas armas con las que se domina en la sociedad de la información: las informáticas y tecnológicas.

La base tecnológica sobre la que el ciberespacio está construido no es de fácil comprensión. De ahí que toda una mitología popular surja para dar sentido a un espacio tecnológico, cuya complejidad amenaza con alienar definitivamente a aquellos que no han sido perfectamente alfabetizados en el medio digital.

Una de las razones por las cuales estas novelas son leídas con tanto entusiasmo popular puede tener su origen en la atracción irresistible que supone la identificación con este personaje. Aquellos lectores que no tienen las habilidades de un verdadero *hacker* (esto es, no dominan los lenguajes informáticos que se requieren para saber programar), deben conformarse con socializarse en el resto de comportamientos que definen al *hacker*, entre los que se encuentra la lectura de ciencia ficción ciberpunk. Como vimos en relación a las comunidades lingüísticas, una persona puede considerarse miembro de una comunidad a pesar de no tener el mismo grado de competencia lingüística que

otros miembros, pues tiene, sin embargo, la capacidad para identificar los rasgos que definen a su comunidad.

Sintiéndose participe de la cibercultura, el lector de ciencia ficción ciberpunk exorciza el fantasma de la tecnología mediante la actualización en la lectura de un lenguaje que, al dar una forma concreta al futuro, establece el control sobre el caos y la complejidad del mundo tecnológico. El lector llega a asir la realidad que se le presenta desde los valores y prejuicios de la cibercultura, disfrutando del placer de leer y de reconocer parajes comunes, tropos, puntos de encuentro con su experiencia de la tecnología, como son los videojuegos, la música electrónica, o las simulaciones de la realidad virtual.

Y viceversa, es necesario leer ciencia ficción para ser un *hacker* cualificado. En su apartado “Points for style”, Eric Steven Raymond, *hacker* reformado que dedica una página web a aportar información sobre cómo convertirse en *hacker* bueno (en contraposición a los *crackers*, que serían aquellos *hackers* que realizan acciones ilegales), se hace mención explícita a la importancia de leer ciencia ficción para ser un buen *hacker*, aunque no sabe explicar realmente las razones:

Again, to be a hacker, you have to enter the hacker mindset. There are some things you can do when you're not at a computer that seem to help. They're not substitutes for hacking (nothing is) but many hackers do them, and feel that they connect in some basic way with the essence of hacking.

- Read science fiction. Go to science fiction conventions (a good way to meet hackers and proto-hackers).
- Study Zen, and/or take up martial arts. (The mental discipline seems similar in important ways).
- Develop an analytical ear for music. Learn to appreciate peculiar kinds of music. Learn to play some musical instrument well, or how to sing.

- Develop your appreciation of puns and wordplay.
- Learn to write your native language well. (A surprising number of hackers, including all the best ones I know of, are able writers.)

The more of these things you already do, the more likely it is that you are natural hacker material. Why these things in particular is not completely clear, but they're connected with a mix of left- and right-brain skills that seems to be important (hackers need to be able to both reason logically and step outside the apparent logic of a problem at a moment's notice) (Raymond, 2000: 9-10).

En parte, son los propios escritores de ciencia ficción los que han amalgamado esta serie de ideas en torno al mundo de los *hackers* y las han consagrado definitivamente como señas de identidad de los integrantes de la cibercultura. En la obra de Neal Stephenson, *Snowcrash*, el personaje de Hiro Protagonist utiliza el avatar de Samurai siempre que está en el ciberespacio. Los protagonistas de *Synners* (de Pat Cadigan) y de *Neuromante* (de William Gibson) son piratas informáticos, programadores de juegos para ordenador, músicos o realizadores de videos musicales. Todos son héroes de una cultura juvenil que se niega a crecer, personajes con los que los ciberlectores pueden identificarse fácilmente, en una lectura sumisa y poco crítica, sin resolver las contradicciones que estas figuras presentan.

Ser un buen *hacker*, un buen lector ciberculto, implica reunir dos tipos de formación clásicamente separadas, la científica y analítica, por un lado, y la creativa y humanista por otro. Escribir bien es una de las cualidades que acompañan al perfil del *hacker* perfecto. En una economía de lectura y escritura en la que el dinero no tiene valor, la reputación del *hacker* es muy importante, y la manera en la que una persona escribe dice todo acerca de su identidad. Por tanto, se cuida el nombre de usuario, la actitud con la que se comunica con los

demás (un verdadero *hacker* no debe participar en violentas discusiones o “flame wars”) y tampoco debe cometer faltas de ortografía.

Un *hacker* se reconoce como tal cuando el resto de la comunidad se refiere a él o a ella como tal, y su valor como *hackers* depende del que le atribuyan los demás y del reconocimiento que reciban de sus habilidades. Este hecho se ha ignorado debido a la imagen del *hacker* como trabajador solitario, al igual que ocurre con el tropo del lector en la cultura occidental. Sin embargo, la validación externa es esencial en la cultura del *hacker*, incluso cuando la búsqueda de admiración no es una motivación fácilmente reconocida. Un *hacker* gana estatus en su comunidad no por su dominio sobre los otros, o por tener cosas que el resto no tienen, sino mediante la difusión gratuita de los frutos de su trabajo. Regala así su tiempo y creatividad.

El escritor de ciencia ficción ha convertido a esta figura en el protagonista de sus ficciones y, en cierta medida, él mismo se identifica con sus cualidades. Mientras que en el ámbito académico es la comunidad científica la que en estos momentos extiende su campo de acción para colonizar el territorio literario, tradicionalmente ocupado por las humanidades, en la cibercultura popular, el escritor ciberpunk se convierte en el pirata informático que expone a la luz de sus narraciones los intereses y las manipulaciones ocultas del tecnopoder. Permitiéndose el lujo de saquear los conceptos de la ciencia y hacerlos suyos, entrelazando lo posible con lo imposible, el novelista crea una ficción y unos personajes que aportan al lector una sensación de poder y control sobre la tecnología. Es quizá en este tipo de textos populares donde se puede hallar un

espacio concreto en el que ensayar una intersección productiva entre la literatura y la ciencia, como señala Don Byrd:

Popular culture has developed to provide an all-receptive, alogical domain where rumors of what exists and what is important can be cooked up and decorated for general consumption, and it is the prevalence of this domain which makes an easy accommodation of literary criticism and cognitive science seem possible (Byrd, 1995: 1-2).

Estas tres formas distintas de acercarse al concepto de comunidad aportan los distintos elementos sobre los que la comunidad virtual basa su existencia, adquiere una identidad, y se perpetúa en el tiempo.

El estudio de las comunidades lingüísticas, desde la perspectiva de la etnografía, pone de manifiesto la importancia de la socialización como modo de adquirir el *habitus* adecuado para ser considerado miembro de una comunidad. Es mediante la interacción social repetida en el tiempo que los individuos van aprendiendo el conjunto de normas y prácticas comunicativas pertenecientes a esa comunidad. Las comunidades discursivas nos sirven como modelos de comunidades que utilizan el medio escrito como base de su comunicación. Necesitan de un espacio virtual común para mantenerse cohesionadas. Este espacio lo proporciona el medio escrito en general, y las publicaciones periódicas en particular. En estas últimas es importante mantener una jerarquía y una proporción adecuada entre principiantes y expertos. De hecho, esta característica, más prominente o explícita en este tipo de comunidades, es también un elemento presente en la comunidad lingüística. Y por último, las comunidades de lectores son un precedente importante en la creación de objetos simbólicos a partir de

texto, de metáforas y mitos comunales, de mundos virtuales sobre los que dialogar y escribir.

Las nuevas comunidades virtuales nos dirigen hacia una idea más fluida de comunidad, cuya mejor representación teórica la constituye la noción de comunidad dialógica. El concepto de comunidad dialógica es necesario para entender no sólo la evolución, el aprendizaje y el cambio dentro de una comunidad, sino también para comprender la importancia de la irrupción de las comunidades virtuales en nuestras vidas. En concreto, nos puede ayudar a estudiar la manera en la que se articulan las distintas comunidades de la cibercultura con las comunidades de lectores para formar nuevas comunidades de ciberlectores. En el entorno de la cibercultura, se forman comunidades dialógicas que tienen un gran potencial para crecer en conocimiento, el cual surge de la fusión entre diferentes perspectivas, como son la científica y la humanista, y de su intercambio de experiencias lectoras dentro del medio digital.

A partir del camino trazado por estas tres definiciones de comunidad, la comunidad lingüística, la comunidad discursiva, y la comunidad de lectores, podemos comenzar a proponer algunas respuestas a las preguntas lanzadas por Avital Ronell al principio del capítulo: “can there be an atypicality of the community that nonetheless gathers?” De hecho, sí pueden existir comunidades, y existen, que no precisan de un espacio real propio para materializarse como tales. Las comunidades discursivas, tanto académicas como de intereses varios, han existido mucho antes de que apareciese Internet, en torno a publicaciones y boletines informativos especializados. La escritura es ya de por sí una tecnología

que libera de las constricciones de lugar y de tiempo. Las nuevas formaciones del ciberespacio han incorporado un elemento nuevo a estas comunidades discursivas: la dimensión social característica de las comunidades lingüísticas. Gracias a los espacios virtuales de comunicación en tiempo real, las interacciones dirigidas a la socialización han podido introducirse en la rígida estructura de muchas comunidades discursivas. Al igual que en los clubes de lectura tradicionales, estas nuevas comunidades discursivas virtuales han hecho del texto literario, el pretexto (valiosísimo, por otro lado) de sus conversaciones, a través de las cuales sus miembros se relacionan no sólo con el “otro” autorial, sino también entre sí, gracias a la inusitada fluidez que ha adquirido el medio escrito en confluencia con el medio digital (Long, 1992: 194).

Sin embargo, para la tradición de comunidades discursivas, muchas de ellas altamente especializadas, reunirse, encontrarse en el seno de una comunidad supone algo más que el mero intercambio de información o la oportunidad de socializar. Es necesario crear un espacio para el intercambio de ideas, dónde se pueda también establecer una jerarquía de contribuciones. Lo que se está defendiendo es la legitimidad y la importancia del campo discursivo, de un área de conocimiento claramente delimitado, pues es la búsqueda de conocimiento dentro de ese campo la que dota de sentido y dirección a la comunidad.

Pero no sabemos si esta forma de entender el conocimiento cambiará o si la búsqueda de conocimiento dejará de ser un objetivo loable. Por tanto, es más difícil contestar a las siguientes preguntas: “[can there be] a community going

nowhere, a community of shattered egos, where the control towers are tumbling down and where the other is genuinely anticipated?”

Ronell se pregunta si pueden considerarse comunidades aquellas congregaciones a base de texto en vivo, que parecen carecer de rumbo, organización e identidad estable. Sin embargo, como hemos observado, las comunidades virtuales, al igual que las comunidades lingüísticas, se van forjando mediante la socialización dentro de un espacio concreto, a pesar de que este sea virtual. Esto significa que existe la interacción, el diálogo, y el encuentro repetido entre usuarios que han “construido” personalidades estables que se reconocen entre sí. La solución de problemas va forjando la memoria del grupo a medida que pasa el tiempo. No obstante, a diferencia de una comunidad lingüística tradicional, la comunidad virtual está formada por individuos que acceden a ella por interés propio. Es una comunidad escogida, no impuesta. Por tanto, nos encontramos ante otro tipo de comunidad diferente a la tradicional, donde a pesar de haber heterogeneidad, ésta ha sido filtrada por unos intereses comunes determinados, un filtro que no se haya siempre presente en una comunidad tradicional. El grupo pierde ciertamente una importante dimensión social, pero gana en otros aspectos, como el hecho de poder encontrar a personas que compartan las mismas inquietudes, cuando el entorno exterior no proporciona estos contactos. En este sentido, muchas comunidades virtuales comparten elementos con otras comunidades discursivas, aunque a diferencia de éstas, las comunidades virtuales ofrecen un lugar de encuentro que potencia la socialización en un grado muy elevado.

Para finalizar, queremos destacar un aspecto que las comunidades virtuales comparten con las comunidades de lectores, como es la actividad de la lectura, mecanismo mediante el cual ambas son capaces de crear “alucinaciones consensuadas” del espacio compartido. Es gracias al poder de evocación de la palabra y a la capacidad que tenemos los humanos para construir mundos virtuales a través de ella que podemos creer en el ciberespacio para empezar. Como hemos recalcado anteriormente, una de las contribuciones más relevantes que podemos extraer del trabajo anteriormente realizado por la crítica literaria en torno a las comunidades de lectores es el potencial que entraña el concepto de comunidad dialógica para explorar las comunidades híbridas de ciberlectores, lectores que participan de dos comunidades, una basada en la letra impresa y otra en el soporte digital, que empiezan a fundirse en un mismo campo, la cibercultura. De la intersección y diálogo entre ambas perspectivas surge un terreno abonado para la fertilización cruzada de ideas, de la que el entorno cultural saldrá enriquecido. También es de esperar que dos tipos de fuerzas compitan por establecer su dominio en el nuevo campo de la cibercultura: la científica y la humanística, la popular y la intelectual.

Parte II: Rituales

Capítulo 3

Ciberlecturas: El rito de la lectura en la era digital

Nothing human is supposed to escape anthropology's attention. Yet reading, an activity on which humans spend more time than on eating, having sex, or participating in rituals, has not been among the rubrics of standard ethnographic research and writing (Fabian, 1993: 80).

En aparente contradicción con la distancia que la antropología ha mantenido entre la lectura y el resto de las prácticas en las que nos involucramos habitualmente los humanos, ese cuerpo ciego que es el inconsciente colectivo, agazapado tras las metáforas de distintos lenguajes, nos recuerda que leer no está tan lejos de comer, pues devoramos libros; de hacer el amor, pues los prohibimos por obscenos; o de participar en un ritual; pues los sacralizamos y construimos ritos sobre su base. Todavía hoy los libros son para muchos objetos de culto. Con la reverencia y parafernalia de un ritual muchas veces repetido y siempre nuevo, nos adentramos en sus páginas. Gracias a ellos descubrimos lo inaccesible, nos identificamos con los personajes que se nos presentan, nos dejamos inundar por la belleza y el horror, e incluso a veces lloramos cuando terminan, al igual que en una boda o un funeral.

A pesar de que en muchas culturas la lectura es un acto ritual, oral y colectivo, en nuestra cultura occidental, el acto de leer no se considera un rito, y sólo recientemente ha sido objeto de estudio, considerándose como otra actividad más dentro de las prácticas sociales que unen a una comunidad. Sin embargo, identificar lo que significa para una cultura la lectura es una tarea que no puede

ser ignorada si lo que se pretende es comprender la manera en la que ésta entiende sus textos y les otorga valor.

En el contexto de la cibercultura, la concepción occidental de la actividad de la lectura ha moldeado las prácticas contemporáneas de producción e interpretación textual en rituales cuyos orígenes han dado forma a esta particular fusión entre cultura y tecnología digital.

Este capítulo está dedicado a explorar la convergencia entre cultura y tecnología en el ámbito de la “ciberlectura”, esa práctica cultural en la que se hayan inmersos los ciberlectores. En un primer apartado, basado en la interacción entre cultura y lectura, analizamos las aportaciones del campo de la etnografía de la lectura para un estudio de la cibercultura. En ella proponemos el uso del marco conceptual del ritual como método para exponer los distintos grados de interacción que cada cultura ha fijado entre sus expectativas sobre lo que significa el acto de leer, un aspecto que no se ha tratado a fondo en anteriores estudios de la lectura.

La segunda parte, “leer en pantalla”, está dedicada a la intersección entre tecnología y lectura. Aquí exploraremos la nueva ecología de medios en la que se encuentra el texto impreso y la forma en la que el medio digital y los modos de percepción multimedia están transformando el ritual de la lectura.

En la tercera parte, se presentan las vertientes cultural y tecnológica como dos posiciones contrapuestas en el debate sobre el futuro del libro y la lectura. Esta parte trata el problema de la alfabetización tecnológica, ya que este

aprendizaje se dibuja como la preparación que definirá el tipo de lector llamado a participar en el nuevo ritual de lectura, en detrimento del resto.

3.1. Etnografía de la lectura: Propuestas para un estudio de la cibercultura.

We will not get very far with a simple notion of “reading” as a technology or practice independent of social context, since close examination of the nearest lexical equivalents of “reading” in other times and places reveals the very particular set of expectations our own modern European notion conjures up (J. Boyarin, 1993: 6-7).

Una de las primeras y más influyentes iniciativas en el campo de la etnografía de la lectura fue la publicación del libro *The Ethnography of Reading* en 1993. Su editor, Jonathan Boyarin, reunió en esta obra las contribuciones más importantes realizadas en este campo y trazó una meta común: la de profundizar en los aspectos culturales y sociales que definen el tipo de expectativas que cada comunidad de lectores genera en torno al acto de lectura. La mayoría de los autores que contribuyeron a esta colección de artículos coincidieron en hacer hincapié en dos áreas fundamentales: la primera se refiere a una revisión de la forma en que la antropología ha tratado con anterioridad la relación entre oralidad y textualidad, y la segunda está en relación con el estereotipo de lector que tradicionalmente se ha tenido en cuenta. El nuevo enfoque que han recibido estas cuestiones ha contribuido a resaltar la dimensión social y cultural de la práctica de la lectura.

En primer lugar, se propone profundizar en la relación entre oralidad y textualidad, no ya como dos polos opuestos en la escala de la evolución, sino

como dos cualidades que interactúan de manera compleja. En sus comienzos, la antropología occidental atribuyó el uso del medio escrito a un estadio más avanzado en el desarrollo tecnológico y empezó por estudiar sistemáticamente a los pueblos sin escritura. La hipótesis que se defendía implícitamente es que un pueblo sin escritura estaba menos evolucionado que el que sí la tenía. De esta forma, la oralidad vino asociada a un nivel inferior en la escala de la evolución, relacionándose con la cultura popular y no con la académica o de prestigio. A finales de los años 80, los antropólogos comienzan a cuestionarse estas premisas, y a darse cuenta de que la relación entre oralidad y textualidad es compleja, y no se puede reducir su comprensión a dos estadios diferentes, uno más avanzado que otro, en la línea recta del desarrollo tecnológico. No se puede hablar de barreras absolutas entre las sociedades alfabetizadas y las analfabetas, pues las sociedades orales “tradicionales” han estado más relacionadas con la escritura y con diferentes tipos de manifestaciones literarias de lo que anteriormente se pensaba (Goody, 1987; Vansina, 1985). Así, tampoco se puede decir que la alfabetización sea sólo una cuestión tecnológica. La tecnología, cualquiera que sea la que una sociedad tenga a su alcance, será efectiva en tanto en cuanto la alfabetización surja como ideología y no sólo como un mero instrumento tecnológico (Street, 1984; Fabian, 1993).

La segunda constatación es que el estereotipo del lector solitario se empieza a desdibujar. La tendencia de la investigación etnográfica es analizar el acto de lectura como una actividad aprendida en el seno de una cultura, dentro un entorno familiar, académico y social. Este entorno definirá en qué debe consistir

ese acto de lectura y qué se espera de él; si se tratará de una lectura en público o en privado, si se espera que el acto de lectura lleve a sus participantes a la acción o la asimilación pasiva, si se impondrá una interpretación comunal al texto o se esperará una gran variedad de versiones diferentes por lector, etc.

En este apartado se analizará la orientación de los trabajos que se están realizando en esta línea, con el fin de aprovechar sus aportaciones sobre la lectura y aplicarlas a una etnografía literaria de la cibercultura. Estas dos ideas son de especial interés para nuestro cometido dada la necesidad, por un lado, de redefinir el concepto de analfabetismo (intrínsecamente ligado a las categorías de “oralidad” y “textualidad”) para adaptarlo a los nuevos tipos de analfabetismo tecnológico asociados con la cibercultura, y por otro, de buscar nuevas categorías analíticas que nos ayuden a entender la lectura como actividad dentro de un contexto social muy diferente a los anteriores y que es especialmente problemático, ya que se trata de un contexto virtual.

Para avanzar en esta dirección, proponemos el uso de los conceptos de “rito” y “comportamiento ritualizado” de la antropología como marcos teóricos para el estudio de la lectura dentro de un contexto social. Estas categorías analíticas establecen una escala de interacción dentro de la que se pueden enmarcar las expectativas que distintas culturas tienen respecto al acto de leer, permitiéndonos contrastar y resaltar sus divergencias y puntos de encuentro. Asimismo, estos marcos antropológicos complementan y refuerzan los usos de producción (escritura) y consumo (lectura) con los que estamos habituados a

trabajar en el campo de los estudios literarios de orientación cultural o sociológica (Eagleton, 1983; Bourdieu, 1984; Tompkins, 1985; Smith, 1988).

Normalmente, el uso cotidiano de la palabra “rito” viene asociado a una actividad altamente formalizada, incluso fosilizada, como pueda ser una ceremonia religiosa tradicional, que cumple una función significativa en la vida de las personas; el rito del matrimonio como el paso de la juventud a la madurez, o el rito funerario como la despedida de un ser querido. También viene asociado a lo primitivo, a la magia y a la superstición. Sin embargo, desde el punto de vista antropológico, la sociedad moderna participa también en una serie de rituales, a pesar de que sus participantes no los definan para si mismos como tales. En particular se ha prestado atención a los ritos de paso pues, como argumenta Pierre Bourdieu, “para poder comprender los fenómenos sociales más fundamentales, tanto los que se producen en las sociedades pre-capitalistas como en nuestro propio mundo (el diploma pertenece a la magia tanto como los amuletos), la ciencia social debe tener en cuenta el hecho de la eficacia simbólica de los ritos de institución” (1985: 80). El término “rito de institución” es el que usa Bourdieu para referirse a los ritos de paso, aquellos que marcan una diferencia fundamental entre el antes y el después.

La lectura, tal y como la comprendemos en nuestra sociedad occidental, difiere en muchas ocasiones del escenario que hemos construido para el resto de las actividades a las que más claramente atribuimos la definición de ritos (la ceremonia de la misa, la botadura de un barco, la jura de bandera, el rito del matrimonio, de investidura para un cargo, etc.), y se acerca más a la definición de

“actividad ritualizada”. Para poder destacar aquellos aspectos de la lectura que pertenecen al ámbito social y cultural, nos gustaría empezar por exponer brevemente las diferencias que la antropología ha establecido entre “rito”, “comportamiento ritualizado” y “hábito”, tres conceptos que a menudo se solapan pero a los que se ha conferido un significado social diferente. Las diferencias establecidas entre estos términos representan distintos niveles de conciencia, de significación y de socialización, que pueden aplicarse a prácticas culturales cuya recursividad y transformación a lo largo del tiempo dan forma a una comunidad. En un extremo del espectro se encontrarían los ritos, orquestados y compartidos socialmente, con un grado elevado de significación y trascendencia para sus participantes. En el otro extremo, situaríamos a los hábitos, actividades que pueden estar constituidas tanto por una persona individual como por reglas sociales, requieren un nivel de conciencia menor y un significado mucho más circunscrito que el del rito. A medio camino entre ambos clasificamos el comportamiento ritualizado. La noción europea u occidental que se tiene acerca de la lectura se aproxima a este punto medio, el comportamiento ritualizado, y difiere de la de otras culturas para las que la actividad de la lectura pertenece a la esfera ritual. Pero si la lectura en occidente es un comportamiento ritualizado, es importante destacar aquellos rasgos que distinguen un comportamiento ritualizado de un hábito, por un lado, y de un rito, por otro.

Siguiendo la clasificación de Stanfield y Kleine, los hábitos o costumbres se distinguen de los ritos en una serie de características:

1. Los hábitos pueden ser contruidos tanto por una persona individual (secuencia de actividades antes de acostarse) como por reglas sociales (las reglas para hacer una cola en el banco, supermercado, etc.). Sin embargo, para que una actividad se considere un rito o un comportamiento ritualizado debe ser compartida por un número de personas.
2. En nivel de conciencia que se asocia a cada secuencia de actos no es el mismo si se trata de un rito o de un hábito. En general, se atribuye un mayor grado de conciencia al rito. Aunque este nivel de implicación en los actos que distingue el hábito del ritual depende más de la persona que de la complejidad del guión de comportamiento de cada actividad. Una persona puede estar totalmente ausente en misa y, sin embargo, atribuir un significado casi sagrado a su “rito” para desmaquillarse.
3. Una tercera característica concierne a su función comunicativa. Un hábito, como pueda ser un apretón de manos, tiene un mensaje más circunscrito (la persona que saluda no tiene intenciones abiertamente hostiles, por ejemplo), que un rito, cuyas propiedades simbólicas comunican una red de significados mucho más condensada, plural y ambigua. Así pues la participación en cada caso no estimula el mismo nivel de respuesta afectiva, siendo mucho menor la del hábito obviamente.
4. Y por último, el tipo de resistencia al cambio en cada caso también varía. Los hábitos en general son mucho menos reticentes al cambio que los rituales una vez que han perdido su función instrumental o expresiva.

Desde esta perspectiva, cuando se utiliza la expresión “hábitos de lectura” se está marcando implícitamente al acto de lectura con unas connotaciones particulares: es un hábito de construcción individual, que no requiere un nivel alto de conciencia, del que se extrae un significado claro y circunscrito, y que se modificará con facilidad una vez que haya perdido su eficacia expresiva. La literatura depende, no obstante, de un acto de lectura que va más allá de un hábito intrascendente y se acerca a un comportamiento ritualizado o rito en los que las convenciones de lectura de la comunidad cobran mayor relevancia. Esto nos lleva a distinguir entre distintos actos de lectura, dependiendo del grado de implicación y reflexividad que requieran.

Stanfield y Kleine han establecido las siguientes diferencias entre comportamiento ritualizado y rito:

1. El rito se realiza en público mientras que el comportamiento ritualizado pertenece a la esfera de lo personal y se entiende como una serie de comportamientos que terminan la tarea dejada sin terminar por el rito (por ejemplo, la diferencia entre orar en público en una ceremonia religiosa y orar en privado). El rito, por tanto, se basa en elementos socialmente prescritos mientras que los del comportamiento ritualizado están determinados en su mayor parte por mecanismos internos (aunque ambos están continuamente en diálogo).
2. A causa de su distinta naturaleza, al rito se le dota de un poder inmediato. El ejemplo más obvio es el de los ritos de paso en los que una persona cambia de estatus automáticamente (entra a la iglesia soltera y sale

casada), mientras que el comportamiento ritualizado se asocia a condiciones en las que el cambio es progresivo.

3. El rito requiere un tiempo especial, separado del resto, un tiempo al que se le dota de un valor trascendental, en relación al tiempo corriente y mundano de los comportamientos ritualizados. El tiempo dedicado al rito es un tiempo social en el que se pone el énfasis en las representaciones colectivas, destinadas a mantener o a cambiar el estatus dentro de un sistema; social, natural o de conocimiento, mientras que el comportamiento ritualizado se basa en representaciones idiosincrásicas, cuya función es mantener o cambiar el concepto que uno tiene de sí mismo.
4. En el comportamiento ritualizado los roles de actor y participante confluyen en el individuo, mientras que en el rito distintas personas realizan distintos roles.

Estas disquisiciones ponen de manifiesto una serie de parámetros (tipo de construcción (social o individual); nivel de conciencia; función comunicativa (significación circunscrita o ambigua); resistencia al cambio; tiempo social o personal; cambio externo o interno, etc.) que se pueden aplicar al estudio sincrónico y diacrónico de la lectura. En un análisis sincrónico aplicado a las variantes culturales del rito de lectura, estos parámetros permiten circunscribir el tipo de expectativas que se han proyectado culturalmente sobre dicha práctica y el significado que se le ha atribuido. A su vez permiten evaluar los cambios

acontecidos diacrónicamente en los rituales de lectura dentro de una comunidad de lectores determinada.

Como veremos en el siguiente apartado, el medio digital introduce la dimensión temporal como uno de los aspectos manipulables del texto, destacando la vertiente ritual del acto de lectura. Este giro tiene la virtud de mantener la distancia entre los distintos actores y participantes del rito de lectura, en particular, la de distinguir claramente las figuras del escritor y el lector en un entorno donde las distancias entre ambos empiezan a acortarse, dada la facilidad con la que cualquier individuo puede hacer un documento público en la red.

Otro aspecto importante a la hora de analizar los efectos de la revolución digital en la práctica de la lectura es que ritos, comportamientos ritualizados y hábitos varían en el tipo de resistencia al cambio que cada uno ofrece, siendo el rito el más reticente y el hábito el menos. Esta diferencia nos indica que serán los hábitos de lectura, aquellos que se realizan con menor grado de conciencia y socialización, los primeros en verse afectados por un cambio tecnológico. Por el contrario, la riqueza de contenidos que se pueden atribuir al rito hace que ésta sea una de las formas más poderosas y resistentes al cambio de transmisión de valores y significados. Su durabilidad con el paso del tiempo debe estar también relacionada con la forma en que actúa, tanto a un nivel cognitivo como emotivo, como se apunta en la definición de rito de Stanfield y Kleine¹ (1990). El

¹ Stanfield y Kleine aportan la siguiente definición de rito: "Ritual is defined as an analytical class of purposive, socially standardized activity sequences. Ritual is designed to maintain and transmit both social and "moral" order: to reaffirm social interdependency, by evoking and communicating a network of condensed, multivocal and ambiguous affective and cognitive meanings to which members of the collectivity may jointly subscribe. Ritual's meanings are conveyed through the use of symbolic or metaphorical artifacts (objects, language, actors, and behaviors) that are orchestrated into a structured, dramatic complex (episode or script) often

concepto antropológico de rito es una herramienta de análisis a la que se dota con las siguientes características: es una actividad secuencial, socialmente definida, que tiene una función reguladora; la de reafirmar la interdependencia social mediante la evocación condensada de una pluralidad de significados a los que se suscribe un colectivo. Es una forma de comunicación y de comunión entre los miembros de una comunidad que encuentran en ella la expresión de una imaginación compartida, de una visión de mundo y de un conjunto de valores.

En definitiva, la labor de cohesión llevada a cabo por el rito comparte la misma función que realiza el acto de lectura dentro de una comunidad de lectores. Teniendo en consideración que el ciberespacio, como metáfora compartida por una comunidad de cibernautas, depende para su supervivencia casi exclusivamente de las funciones de lectura y escritura, es necesario rescatar la dimensión ritual inherente a todo acto de lectura para llegar a descubrir la visión de mundo y el conjunto de valores que definen a la cibercultura.

Las categorías analíticas de rito y comportamiento ritualizado sirven de marco conceptual con el que describir la dimensión cultural de la lectura dentro de una escala de interacción en la que el acto de leer es una forma de comunicación que tiene un poder simbólico tanto en la esfera social y cultural, como en la psíquica e individual. Nuestra hipótesis es que recuperar la dimensión ritual de la lectura pone de manifiesto aquellos aspectos que se han naturalizado y asimilado como normales, cuando en realidad son arbitrarios y dependen de un contexto social que los legitime para mantener su vigencia y función social.

repeated over time. Ritual is enacted in bracketed social time and/or place, wherein time and/or place themselves have meaning” (4).

Ritualizar la lectura se convierte, pues, en una fecunda metáfora que permite entender mejor los cambios en las formas de lectura que caracterizan a este periodo de transición entre el medio impreso y el digital. En el análisis del rito de lectura, el texto pasa a un segundo plano para analizar en primer lugar las expectativas, culturalmente aprendidas, que rodean al acto de lectura en sí. El texto se convierte en un objeto simbólico al servicio de un rito. Como un sistema semiótico de primer orden, el rito aporta un significado cultural que engloba al contenido del texto. Por ejemplo, la lectura del Corán como mensaje directo de Dios tiene un valor ritual que está por encima de los significados concretos de la sura que se esté leyendo, y los dota de unas connotaciones determinadas. Así mismo, la participación de los cibernautas en un espacio informático común dota a sus interacciones de un significado simbólico que trasciende el contenido de sus comunicaciones, definiéndoles como comunidad que comparte un conjunto de valores, visiones de mundo, y representaciones de la realidad.

La capacidad para sintetizar que tiene el rito vuelve a recobrar fuerza tras el pronóstico de Marshall McLuhan de que la tecnología electrónica traerá consigo un retorno a formas primitivas de interacción, en las que el conocimiento será sintetizado en los mitos de una aldea global. El rito de lectura, entendido como una forma de condensar una pluralidad de significados y vivencias, de dar una expresión y una forma concreta a lo misterioso e inasible, y de aportar una vía de trascendencia más allá de la experiencia mundana, surge junto a los mitos de la cibercultura, como respuesta frente a una atomización del saber que amenaza con dejar caer al lector en la complejidad (o trivialidad) más absoluta.

La irrupción masiva de la tecnología informática en nuestras vidas ha sido asimilada mediante una serie de mecanismos que, como ha observado McLuhan, denotan cierto “primitivismo”. A nivel popular, el nuevo entorno creado por la tecnología digital se “lee” en forma de mitos: como el mito de la aldea global, la idealización romántica de las comunidades virtuales, el mito del ciborg, el mito de trascendencia en el ciberespacio del tecnopaganismo, etc., que forman parte ya de los valores e ideas que conforman la cibercultura. Para los lectores “informados”, la ciencia informática y sus conceptos (programación, lenguaje, retroalimentación, memoria, lectura, disco duro, etc.) se convierten en el nuevo paradigma a través del cual se hace una revisión de la historia de la humanidad, recuperando el interés por el desarrollo de las civilizaciones antiguas, cuyas tecnologías comunicativas se vuelven a analizar desde la perspectiva de los conocimientos actuales.

El descubrimiento del alfabeto se identifica como un momento mágico análogo al presente, en el que una cultura se encuentra en posesión de una tecnología nueva y revolucionaria. Del mismo modo que la cultura escrita contribuyó a la evolución de una nueva forma de pensar y una nueva facilidad de abstracción, la cultura digital, con su promesa de interactividad y fusión con la máquina, tiene el poder de transformar nuestro modo de pensamiento por otro, que la literatura de ciencia ficción ha representado como la fantasía de la comunicación telepática, el grado máximo de abstracción en el que los mensajes sobrepasan la necesidad de transmutarse en un cuerpo textual. Si la telepatía es una amenaza un tanto irreal frente al modo actual de lectura, no lo es el poder de

la imagen. Para el crítico David Porush, comprender los cambios que trajo consigo el descubrimiento del alfabeto es una buena guía para profetizar el tipo de cambios que la tecnología digital y la realidad virtual traerán consigo. Para Porush, el símbolo lingüístico y la conciencia alfabética se encuentran amenazados por el icono pictográfico, que traerá consigo una nueva edad de ciborgs iletrados:

After all, who can resist committing adultery with multimedia after so many centuries of faithfulness to the written text? Who can resist the sensuous widening of the bandwidth that video games and mind-link tech provide? I call this new, secondary loss of the alphabet as a tool, “cyborg illiteracy”: we abandon reading for the hyper-MTV, wide-band pleasures of the text of the body inscribed and transcribed back out into the world and then back onto us (1998: 46).

Porush opina que abandonamos la lectura por otra actividad diferente, sensual y placentera, ofrecida en un lenguaje audiovisual que promete una experiencia de vacua corporeidad; el cuerpo hecho signo, texto, imagen, lanzado al mundo y reflejado de vuelta en nosotros. Se pregunta qué tipo de lectura exige, qué metafísica trae consigo, el lenguaje multimediático de la realidad virtual.

Para ello, analiza la forma en que distintos alfabetos, en su calidad de tecnologías de lectura y escritura, han dado pie a distintas formas de lectura. Por ejemplo, Porush atribuye las diferencias en la forma de leer entre la cultura hebrea y la europea a los distintos alfabetos sobre los que se fundan, los cuales a su vez han sido la base para dos metafísicas diferentes. El hecho de que el alfabeto hebreo carezca de vocales, mayúsculas y minúsculas, ha promovido lo que Porush llama una metafísica de la ausencia (en griego, *porushia*), de la imposibilidad de representar con palabras la verdad y alcanzar el conocimiento absoluto. La lectura se torna ambigua, necesita de una continua contextualización

para descifrar el valor fonético de cada sílaba, y el procesamiento se vuelve más lento. Por otro lado, el alfabeto completo de origen griego ha dado lugar a una metafísica de la presencia (*parushia*), de la “palabra hecha carne”, del Logos, al que Walter Ong (1982) atribuye el desarrollo de la tecnología de los medios de comunicación modernos.

En “Placing Reading: Ancient Israel and Medieval Europe”, Daniel Boyarin también expone las diferencias entre estas dos tradiciones culturales que han desarrollado dos formas de lectura paralelas. Boyarin hace hincapié en la importancia de la oralidad para la cultura hebrea, no sólo como contextualización y actualización de un texto ambiguo, sino como vivencia comunal del texto y su mensaje. En los distintos escenarios que cada cultura, la hebrea y la europea, crean para el término “lectura” podemos distinguir las marcas de un rito, en el caso de la cultura hebrea, y de un comportamiento ritualizado, en el caso de la cultura occidental.

Boyarin comenta que la lectura para el pueblo israelí de la antigüedad era pública y oral. Tal y como se transluce del análisis de la Biblia hebrea, cuando se utiliza el término “lectura” se está haciendo alusión a un acto ilocucionario de habla, que como proclamación, declaración, u llamada, debía ir acompañado del efecto perlocucionario pertinente, pues de lo contrario ese acto de lectura no sería considerado efectivo.

El término que se utiliza en hebreo para designar al corpus bíblico, *Mikra*, significa “lectura” de la misma manera que las lenguas europeas utilizan la palabra “Escrituras” para referirse a lo mismo. La palabra *Mikra* lleva

incorporados los componentes culturales que determinan la naturaleza del acto en el que se leían los textos sagrados; una reunión en la que se leen los textos en voz alta. De esta manera el acto de lectura define al texto, y éste debe ser entendido como una práctica social en la que oralidad y colectividad son dos conceptos intrínsecamente ligados al concepto de lectura y de texto sagrado.

El estudio de Boyarin sobre el significado que se atribuye al acto de leer es muy revelador pues pone de manifiesto una situación en la que la oralidad no está asociada a una sociedad primitiva que carece de otros medios de codificación y transmisión de información, sino que es parte integrante del proceso de lectura y escritura, es símbolo de la vivencia compartida de la textualidad.

A pesar de que la transición de una lectura en voz alta a una silenciosa es un signo de una lectura más sofisticada, separar oralidad de textualidad como dos estadios diferenciados en la evolución tecnológica demuestra ser una estrategia analítica que acarrea nuevos problemas, pues no contempla la gama de interacciones entre tecnologías que cada cultura constituye de forma diferente. Paralelamente a los estudios de McLuhan sobre los medios de comunicación, diversas investigaciones en el campo de la etnografía de la lectura muestran que una nueva tecnología redefine a la anterior, pero no la sustituye del todo sino que la incorpora de distintas maneras, según las necesidades y características culturales del contexto social en que acontezcan (D. Boyarin, 1993; Fabian, 1993). Es también posible que las prácticas orales y textuales coexistan y se

transformen mutuamente, ambas contemporáneas, inmersas en el mismo contexto cultural, social e ideológico (George, 1990; Baker, 1993).

La crítica literaria se enfrenta a un dilema similar al de la etnografía a la hora de separar oralidad de textualidad, pues es obvio que la oralidad nunca se ha erradicado del todo, ni siquiera de los textos más literarios. Para poder entender muchos textos, en especial textos modernos y postmodernos, al igual que muchos textos clave de la cibercultura, el lector debe tener acceso a un amplio abanico de jergas, acentos y dialectos distintos. La oralidad en el texto circunscribe el tipo de lector ideal al que va dirigida la obra, define a la comunidad de lectores que encarnará el texto, lo hará audible, y por tanto, comprensible.

La importancia del lenguaje hablado, tal y como ha sido transcrito en el texto literario, destaca una particular habilidad que se le exige al lector; su capacidad para hacer un texto audible. Es el texto literario el que dirige de nuevo nuestra mirada hacia la oralidad, no hacia una oralidad huérfana de texto, sino inherente a él. Una oralidad que precisamente por la existencia del texto literario debe ser considerada de nuevo como una importante estrategia de lectura.

La capacidad de hacer un texto audible, tanto si éste es de ficción como si no, es por tanto una parte esencial de nuestra habilidad para leer textos (Fabian, 1993). No obstante, oralidad y textualidad se articulan de manera diferente en cada cultura lectora y forman parte de las características que definen las expectativas de la comunidad frente al acto de lectura en sí.

La oralidad es fundamental en la ritualización de la lectura, pues la transformación de la lectura en rito es un proceso que involucra la encarnación de

los símbolos, de las metáforas, a través de las palabras o de gestos corporales, audibles y visibles para el colectivo que participa de él. En su intento de catalizar lo invisible y trascendental, en un acto visible y experiencial, el rito necesita de una expresión que pueda ser compartida por la comunidad, de una expresión con un sustrato físico y material. Como formas de significado que se comparten en un acto social, los rituales permiten a los actores sociales enmarcar, negociar y articular su existencia fenomenológica como seres sociales, culturales y morales.

Las prácticas de lectura y escritura occidentales destacan, sin embargo, por lo que se ha dado en llamar su “alfabetización incorpórea” (“disembodied literacy”). La separación culturalmente establecida entre la escritura y el habla desemboca en una autonomía cada vez mayor del texto escrito del contexto oral en el que se descodifican sus significados, sea éste la lectura individual o la representación oral del texto frente a un público. Esta separación del texto de su realización o concretización, utilizando la terminología de Ingarden, tiene una función ideológica, pues basa la autoridad de sus interpretaciones en tornar el acto de la lectura invisible (o más bien, inaudible), por miedo a corromper el texto escrito. Sin embargo, sin lectura no hay interpretación, y esta lectura es necesariamente un acto de corporeización, esto es, un acto que necesita llevarse a cabo dentro de un cuerpo.

Sobre este punto no se ha llegado al consenso. Por un lado hay autores que defienden que vamos hacia una pérdida progresiva de corporeidad y un aumento de la abstracción en nuestros hábitos de lectura, en los que la separación mente/cuerpo es cada vez más marcada (McLuhan, 1964; Schön, 1987; Fabian,

1993). Otros autores opinan que estas no son más que fantasías basadas en neurosis culturales, pues por más que lo intentemos o queramos negarlo, la mente esta firmemente unida a su fisiología, es inmanente a ella, y su separación no es más que un subterfugio de la lógica y la conceptualización del mundo occidental (Boyarin, 1993; Hayles, 1993).

Erich Schön, en su estudio etnográfico sobre la lectura en la Europa del siglo XVIII, llega a la conclusión de que el fin de la lectura en voz alta y los nuevos hábitos de lectura promovidos por la imprenta provocan la inmovilización del cuerpo, la lectura solitaria, y la lectura como consumo. Todo ello resulta en una pérdida de sensualidad, en una separación entre cuerpo y mente que ha marcado y delimitado el tipo de preguntas que los etnógrafos de la lectura se han planteado, sobre todo en lo que se refiere a la lectura como práctica social, que en otras culturas es más visible.

En aparente contradicción con esta idea de pérdida de sensualidad, otros autores defienden que la lectura en Europa viene desde la antigüedad ligada al espacio social de lo erótico, y de ahí su progresiva recesión a la esfera privada (Boyarin, 1993). Para Jonathan Boyarin, esta separación de la lectura de un espacio público (característico del rito) a uno privado (reservado al comportamiento ritualizado individual) responde a una “erotización” del texto. Sin embargo, reconoce no haber localizado el origen de esta fuerte asociación (20). Si en otras culturas la lectura es un acto oral, social y colectivo, en la cultura occidental está tan naturalizado el sentido de experiencia erótica que le damos a la lectura que es difícil localizar el origen de tales asociaciones. La

lectura, entendida como lectura por placer, no académica, se convierte en un acto privado, que es incluso peligroso compartir, como sugiere la historia de Francesca y Paolo que Dante retrata en el canto V de la *Divina Comedia* de Dante. Ambos amantes condenados a volar por los aires eternamente en el *Inferno* dantesco cayeron en la tentación mientras leían *Lancelot*, lo que más tarde les llevaría a la muerte a manos del vengativo marido de Francesca.

Con el tiempo la lectura por placer se separa de la lectura académica, y se asocia principalmente con una lectura crédula demasiado próxima al texto, basada en el tipo de identificación afectiva con los personajes que experimentaba el público en el teatro griego. La lectura afectiva, en oposición al distanciamiento exigido por la lectura profesional, se identifica con un estadio más primitivo en el aprendizaje hacia una lectura “bien hecha”. De esta separación, junto al tropo occidental del lector solitario inmerso en lecturas lúdicas y placenteras, surge la figura del estudioso, el lector profesional, cuya imagen intenta apartarse lo más posible del lector ocioso. Pero tanto en el caso de la lectura ociosa como en la profesional, el lector en la cultura occidental es una figura solitaria.

Esta imagen colectiva del prototipo de lector se corresponde con su imagen complementaria, la del escritor. Nuestra imagen del escritor es la de aquél que escribe en soledad. Según Linda Brodkey², esta imagen del escritor

² En Brodkey, Linda (1987): *Academic Writing as Social Practice*. Philadelphia: Temple University Press: 55-54. Citada por Long (1993: 180): “Whether the scene of writing is poetic or prosaic (...) it is the same picture-the writer writes alone. (...) And because the picture prevails as the reigning trope for writing, we find it difficult to remember that the solitary scribbler tells only one story about writers and writing. In this story, writers are sentenced to solitary confinement, imprisoned by language (...) We know this story well, for there are moments when the solitude overwhelms us, when we do not understand the words we are writing, and when we cannot recall our reasons for doing so”.

solitario está sacada del álbum del modernismo, y presenta una visión hegemónica de la escritura al destacar sólo uno de los momentos del proceso de escritura. El concepto de texto modernista es el homólogo de esta imagen, pues construye su concepto de texto a imagen y semejanza de este escritor solitario y alienado, como una entidad autónoma y autoreferencial. Los valores del modernismo sirven para ensalzar la imagen del genio alienado, y la de la escritura como una actividad puramente cognitiva e individualista (Brodkey, 1987: 57-70). Elizabeth Long destaca la función ideológica de este movimiento:

The solitary scribbler is an ideological synecdoche that truncates our understanding of writing by overprivileging the moment of isolation. It also suppresses the social aspects of writing: reading other writers, discussing ideas with other people, and writing to and for others in a language whose very grammar, genres, and figures of speech encode collectivity (1993:180-181).

Como parte de la misma ideología que subyace a la lectura con respecto a su oralidad, también se ha suprimido la dimensión colectiva del acto de lectura, como otro movimiento estratégico para silenciar no sólo la voz del lector solitario, sino la pluralidad de voces que rodean su acto de lectura.

Según Long, la lectura necesita de una infraestructura, de una base social en la que realizarse. Esta infraestructura va más allá de la socialización formal en la lectura, de su aprendizaje, pues está presente en la naturaleza profundamente social del acto de lectura en sí. Como demuestran estudios empíricos americanos³ sobre la lectura en adultos, el aislamiento social deprime al lector, mientras que las relaciones sociales le animan. La mayoría de los lectores necesita el apoyo

³ Elizabeth Long cita los estudios de Berelson (1949), Ennis (1965), Mathews (1973), McElroy (1968), y Yankelovich (1978), p.191.

que la conversación con otros lectores les proporciona, y su lectura se ve potenciada cuando se desenvuelven en un ambiente libresco.

Esta representación hegemónica de la lectura basada en el lector solitario afecta al tipo de expectativas que la sociedad occidental ha construido en torno al acto de la lectura pues, al destacar el momento de lectura solitaria, ha tornado invisibles las fuerzas institucionales y académicas que dan forma a la práctica de la lectura, y por ende, a la comunidad o comunidades de lectores sobre las que se sustenta. Al privilegiarse una lectura cognitiva y analítica sobre una emotiva y subjetiva, se ha suprimido la influencia que han tenido las comunidades de lectores sobre el panorama literario y social (Stock, 1983). Estos grupos de lectores⁴ han ayudado a formar comunidades, mantener la memoria colectiva y también plantear retos a la tradición literaria. Sin embargo, persiste la tendencia a localizar el origen del cambio y de conocimiento en una concepción idealizada de “los grandes pensadores” (el escritor solitario de la ilustración, el genio creador del romanticismo) o en un marco materialista que sitúa los agentes innovadores en las fuerzas abstractas y posthumanas del determinismo tecnológico (Long, 1993).

Para concluir, observamos que la evolución acontecida en la sociedad occidental hacia una lectura cada vez más solitaria no es necesariamente un signo de progreso sino uno de los escenarios de lectura posibles. E,

⁴ Los grupos de lectores han recibido distintos nombres técnicos, por ejemplo: las “comunidades de lectores” de Bleich (1978), las “comunidades de intérpretes” de Fish (1980), las “comunidades textuales” de Stock (1983), o las “comunidades dialógicas” de Dickson (1993).

independientemente del momento que se decida privilegiar, la lectura, tanto en su calidad de rito como de actividad ritualizada, tiene siempre una dimensión social.

La cibercultura, como parte de un contexto cultural predominantemente occidental, incorpora su noción de lectura, a la vez que plantea nuevos interrogantes. Hay una tendencia a recuperar la dimensión ritual de la lectura a la vez que se mantiene la figura del lector solitario. Esta contradicción es uno de los principales problemas que introduce la cibercultura en este sentido, obligándonos a reconsiderar las premisas de las que parte la experiencia lectora, y el tipo de fibra social sobre la que se basa. Se torna necesario revisar la dicotomía entre la esfera personal y la esfera social, entre el mundo privado y el público.

La experiencia de la lectura dentro de la cibercultura participa de varios medios y de una amplia gama de posibilidades de encuentro e intercambio. Librerías, bibliotecas, cafés, se duplican en sus versiones electrónicas o tradicionales. El mundo virtual paralelo introduce variaciones paradójicas en nuestra experiencia tradicional de la lectura. Una de ellas es el aislamiento del lector frente a la máquina, inmerso en una infraestructura que es poderosamente social a la vez que celosamente privada.

Este mundo virtual paralelo es una superestructura textual, pero a diferencia del texto tradicional es dinámica a la vez que estática. Los textos están inertes, colgados en el espacio, pero unas manos invisibles los cambian de sitio, los modifican, crean espacios abiertos a la interacción. El texto global de la Web se convierte en un espacio social sustitutivo, en el que tanto el texto, como sus

múltiples interpretaciones, adiciones, y transformaciones sucesivas se superponen en un metatexto orgánico e infinito.

A pesar del carácter de construcción comunal que rodea al texto literario en la red, el cibernauta sigue representándose con la simbología del llanero solitario frente a su PC (“personal computer”). Escobar (1994) se pregunta el porqué del desarrollo del ordenador personal cuando todo apuntaba hacia grandes computadoras centralizadas. Hubiera encontrado su respuesta en la representación dominante del lector occidental.

El lector cibernauta es un ser cuyo aislamiento y soledad destaca por la frialdad del medio, del cuerpo a cuerpo que lleva a cabo con el ordenador. Sin embargo, la posibilidad de interactuar, de recibir contestaciones y comunicarse, supone una imagen opuesta a la anterior, de conexión total. El ritual es físicamente solitario (la comunidad está disgregada en el espacio), y virtualmente colectivo (los avatares de sus participantes, con sus máscaras rituales, se reúnen en un espacio virtual). Esta paradoja representa las contradicciones de nuestra cultura, pues si la sociedad occidental ha privilegiado la lectura como actividad individual, que ha revertido en las prácticas tecnológicas actuales, en el uso de ordenadores personales, por ejemplo, es una tendencia natural en el ser humano la búsqueda de comunidad. Para algunos, quizá la comunidad virtual sea una más de las aberraciones a las que ha llegado una sociedad que se debate entre su ansia de contacto y su miedo al otro. Pero si en algo el ambiente tecnológico en el que vivimos ha cambiado nuestra forma de concebir la lectura ha sido en la atención crítica que ha recibido el fenómeno de las comunidades virtuales, pues no sólo el

medio virtual favorece la formación de nuevas comunidades, sino que hace visibles las que siempre han existido.

En resumen, existen dos fuerzas antagónicas que atraviesan las creaciones culturales de la cibercultura y que tienen su base en dos formas diferentes de comprender el proceso de lectura; la fuerza de la abstracción y la tendencia al idealismo; y la constatación recurrente de la inmanencia del cuerpo dentro del ser.

3.2. Leer en pantalla

"Leer en pantalla", título tomado prestado del artículo del mismo nombre de Pierre Lévy, se utiliza aquí con un doble sentido. Lévy hace una revisión de las particularidades que entraña la lectura de un texto en la pantalla del ordenador. En este apartado, añadiremos a esta frase un sentido que tiene que ver con un aspecto de la relación entre tecnología y lectura que está menos explorado: el efecto que los nuevos medios provocan en los viejos medios. En la ecología global de medios, esta experiencia característica de la cibercultura que es "leer en pantalla" transforma la relación que existía con anterioridad entre los medios, haciendo necesario un estudio del medio digital que tenga en cuenta la manera en que esta nueva experiencia de lectura se traslada a la lectura de textos impresos, y la forma en que la literatura impresa se hace eco de estos cambios. Por esto, "leer en pantalla" significa aquí algo más que el sentido literal de la

frase, pues representa una sensibilidad y forma de leer que se ha trasladado y ha “infectado” a otros medios.

En el complejo entorno en el que cohabitan los medios, la literatura de ciencia ficción en formato libro es considerada por los miembros de la comunidad de cibernautas tan integrante de la cibercultura como los documentos que se encuentran en la red. La lectura de los textos de Gibson, Stephenson, Cadigan, o Sterling, se ha convertido en un rito iniciático para la cibercultura popular, y en un punto de referencia clave para la cibercultura académica. Son lugares comunes en los que se manifiestan los intereses, preocupaciones, conflictos y contradicciones, de una comunidad de lectores que ha asimilado la tecnología digital como parte sustancial de sus vidas.

El comportamiento ritualizado de la lectura dentro de la cibercultura requiere, al igual que el resto de los ritos, de un adiestramiento particular. Este rito incluye mucho más que una alfabetización tecnológica - que permita al usuario manejar el entorno informático con destreza para realizar una lectura en pantalla propiamente dicha; también implica una socialización dentro de los ritos y costumbres de la cibercultura.

3.2.1. La nueva ecología de medios

Joseph Tabby y Michael Wutz (1997:9) utilizan la metáfora de la ecología para referirse a la manera en que los distintos medios de comunicación conviven en un contexto cada vez más complejo. Traduciendo los argumentos del teórico de sistemas Niklas Luhmann, Tabby y Wutz destacan que los medios de

comunicación en esta nutrida ecología, no sólo tienden a la diferenciación, a marcar claramente la condición de alteridad que distingue un medio de otro, sino que entre ellos se da una especie de reciprocidad. Este es el mecanismo mediante el cual el medio más sofisticado no siempre desbanca a otro más primitivo, muchas veces le redefine si es que este medio antiguo puede ser nuevamente integrado en el sistema con un nuevo significado. Así que cada avance tecnológico hace que los demás se reorganicen.

Hoy en día nos encontramos en una etapa de transición en la que cada medio debe reconfigurarse para reservarse un espacio en la nueva ecología de medios que la revolución digital trae consigo. A nadie se le ocurre pensar que la radio necesita imágenes, pues si tuviera imágenes no sería la radio. Sin embargo, han sido necesarios algunos ajustes para que la radio ocupe un espacio importante en la vida moderna. ¿Ocurrirá lo mismo con los libros o serán estos desbancados como las locomotoras de vapor?

Uno de los efectos que observan Tabbi y Wutz con respecto a la llegada de Internet y del ciberespacio es que el nuevo medio digital parece haber puesto freno a la paulatina disminución del terreno que el medio escrito ha venido ocupando en la representación de la realidad. Si con la llegada de la fotografía, el fonógrafo, el cine, y la televisión, el medio escrito ha perdido su monopolio como medio de almacenamiento de la sabiduría, con la llegada de Internet el medio escrito vuelve a revalorizarse. Este caso no podría darse si los medios, además de diferenciarse y establecer vínculos de reciprocidad entre si, no pudieran también combinarse.

La fusión de medios produce a su vez cambios en las formas de percibirlos. Para el análisis de este nuevo rito de lectura, simbiosis poderosa de dos medios, el digital y el impreso, partimos de los estudios de los medios de comunicación del canadiense Marshall McLuhan, en particular de su obra *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964).

3.2.2. Fusión de medios: Medio + Medio = Mensaje

Según observó Marshall McLuhan, cuando distintos medios se combinan se establecen nuevas proporciones entre ellos, las cuales transforman a su vez todo el entorno de los medios, como si de un ecosistema natural se tratara. Por ejemplo, cuando el telégrafo reestructuró el medio impreso, las historias de interés humano, antes preservadas por el teatro, se introdujeron en los diarios, provocando el declive del medio teatral.

Sin embargo, no es fácil predecir el tipo de cambio que la hibridización de los medios trae consigo. En ocasiones, el amplio potencial creativo desencadenado cuando un nuevo medio irrumpe en el hábitat de los medios puede conducir a lo que McLuhan denomina el "recalentamiento" de los viejos medios, con resultados a veces destructivos. Como veremos más adelante, McLuhan dividió a los medios en "calientes" y "fríos". La noción de "recalentamiento" implica la transformación de un medio, que pasa de frío a caliente, o de caliente a más caliente todavía, cambiando de forma absoluta su naturaleza hasta convertirlo en un medio diferente. Estas ideas nos llevarían a pronosticar un negro futuro para el texto impreso tras la llegada en escena del

medio digital. Pues, como advirtió McLuhan, la destrucción de un medio suele surgir de la fertilización cruzada entre dos medios diferentes, como ocurrió con la unión del gramófono y el cine mudo, la cual dio lugar al cine sonoro, con la consecuente desaparición del viejo medio.

Cuando un nuevo medio entra en la ecología de medios provoca cambios a dos niveles; a nivel de los medios de comunicación y a nivel del usuario. Como se ha señalado anteriormente, la llegada de un nuevo medio altera la proporción en la que se encuentran el resto de los medios respecto a la función que ejercen y la atención que reciben del público, llegando a provocar la extinción de viejos medios. A otro nivel, el nuevo medio también transforma los hábitos perceptivos del público. Según McLuhan cada medio promueve una forma de “lectura” determinada. Es lógico deducir que si un medio se convierte en dominante sobre los demás también lo hará la forma en que el público lo percibe, haciéndose extensiva y contaminando la manera en que se perciben el resto de los medios.

Una de las aportaciones más innovadoras que hizo McLuhan al estudio de los medios de comunicación fue la de establecer una conexión entre los medios y el resto de las tecnologías. McLuhan observó que los medios cambian la escala, velocidad e intensidad con la que los percibimos así como la proporción de los sentidos que utilizamos, al igual que ocurre con la tecnología en general. McLuhan estudió la tecnología como extensión de las facultades humanas, físicas o psíquicas. La rueda, por ejemplo, sería una extensión de los pies, la ropa una extensión de la piel, la computadora extendería nuestro sistema nervioso central. La tecnología, categoría en la que se incluye a los medios, cambia el ritmo al que

ocurren las cosas, y el resto del cuerpo y sus facultades deben reorganizarse para poder asimilar el cambio. Por tanto, la manera en que la tecnología nos transforma es a base de obligarnos a reorganizar la proporción de los sentidos que utilizamos, ya sea la necesidad de agudizar la vista en detrimento del olfato, el oído en lugar del tacto, etc., y creando así distintos entornos. Cada avance tecnológico, al alterar la manera en que percibimos la realidad, al cambiar y recrear nuestro entorno cultural, transforma todo nuestro ser⁵.

El nuevo entorno creado por el medio digital ha transformado a la ecología de medios fundamentalmente mediante la digitalización de todo tipo de información, lo que ha generado la fusión de diversos medios (televisión digital, telefonía *wap*, DVD), una tendencia que se ha llamado la “convergencia digital”. Esta espiral de fusiones está llevando a una convergencia de distintos medios en uno: el medio multimedia.

El medio impreso ha reaccionado frente a estos cambios simulando al medio virtual, como se puede observar en las revistas abanderadas de la cibercultura, *Mondo*, *Axcess*, o *Wired*. La dirección artística de *Mondo*, por ejemplo, tiene como dogma la sobrecarga de información, que es el estado habitual de sus lectores, acostumbrados a navegar por la red o a rebotar de un lado a otro por el hipertexto. La influencia de la edición digital, los ordenadores Macintosh, los escáneres y programas como Quark X Press y Adobe Photoshop

⁵ Stelarc, artista muy influido por McLuhan, llega a un punto de abstracción extrema al percibir el cuerpo como extensión del yo, un instrumento más, cuyos sentidos o funciones constriñen la forma en que percibe el yo la realidad que le rodea. Sin embargo, al igual que el resto de las herramientas que utiliza el hombre, el cuerpo no deja de ser manipulable. Muchas de sus instalaciones artísticas tienen el fin de transformar sus percepciones mediante una alteración profunda de las funciones corporales.

ha sido enorme. *Mondo* se ha convertido en un folleto postliterario de tipografía distorsionada sobre fondos fluorescentes y con fotografías distorsionadas que fluyen como fondo del texto, rodeándolo o superponiéndose a él (Dery, 1996: 36).

El prototipo de lector de Mondo se asemeja al imaginado por Alvin Toffler en *La Tercera Ola*;

cómodos en medio de un bombardeo de bips: una noticia de noventa segundos interrumpida por un anuncio de 30, un trozo de canción, un titular, un dibujo animado, un collage, un artículo de periódico, un listado de impresora. Acostumbrados a engullir grandes cantidades de información en pequeñas dosis, son lectores insaciables de libros de un sólo uso y de revistas especializadas (Dery, 1998: 44).

El lector de Mondo ya es un ágil lector multimedia, que picotea de aquí y de allá sin prestar toda su atención a nada en concreto. El estilo de *Mondo 2000* recuerda al de la cadena MTV, con su voz coloquial, precipitada, y en primera persona. Está diseñada para ser hojeada, para que su información se absorba de manera subliminal mientras se hace otra cosa, pues sería imposible digerir toda la información que contiene en una lectura lineal de portada a contraportada.

La sinestesia, o mezcla de sentidos y modos de lectura (la lectura de imágenes como si fueran textos, la lectura de textos escritos como si fueran meras gráficas) y la lectura subliminal, la absorción inconsciente (o sin demasiada atención) de información, son dos de las claves para la lectura de los productos multimedia. Pat Cadigan en su novela *Synners* (1991) hace alusión a los peligros de ambas formas de lectura. De este modo su narrativa se hace eco de los temas que genera la tecnología digital y los transforma en elementos de ficción. “Synner” (mezcla de “sinner” y “synthesizer”) es el nombre que reciben los nuevos músicos que, dejando para siempre las actuaciones en directos, han

vendido su trabajo a la gran empresa *Diversifications*, para la que producen vídeos. Más adelante se someterán a una operación cerebral que les conectará directamente a una red de ordenadores. Mediante este sistema continúan creando vídeos sin tocar un instrumento, pues han llegado a la comunicación telepática entre ellos gracias a la fusión con la máquina. Sin embargo, su pecado original, la pérdida de contacto directo con su público y el resto de las personas que les rodean, trae consecuencias terribles.

Cada medio parece traer consigo un modo particular de percepción, que se ajusta con la capacidad de asimilación de información de nuestro cerebro. De esta percepción se deriva que cada medio suele ir acompañado de una forma de lectura diferente, la cual varía no sólo en el modo de percepción (visual, auditivo, audiovisual, etc.) sino también en el grado de conciencia que requieran del lector/espectador. Por ejemplo, el modo con el que se percibe la información de una televisión que queda siempre encendida se asemeja a un hábito en que se suele absorber sus contenidos de forma subliminal, mientras que leer con devoción una poesía comparte muchas características con un rito, en el que los significados son ambiguos y a múltiples niveles, y la sinestesia es una figura importante, no sólo como recurso estilístico, sino como estrategia de lectura.

3.2.3. Medios fríos y calientes:

Como ya hemos apuntado, McLuhan clasifica los medios en dos grandes bloques dependiendo de la forma en la que éstos involucran nuestros sentidos físicos: los medios calientes –o medios de alta definición- y los medios fríos –o

medios de baja definición. El grado de definición es un concepto de los estudios ópticos que se utiliza para referirse a la nitidez con que se perciben los detalles de una imagen observada mediante instrumentos ópticos, o bien, de la formada sobre una película fotográfica o pantalla de televisión. Según esta clasificación, la imprenta y las fotografías serían medios calientes, mientras que el habla y la televisión serían medios fríos. McLuhan encuentra una relación entre esta clasificación de los medios según su naturaleza tecnológica, y el grado de interacción o tipo de participación que requieren del espectador:

Any hot medium allows of less participation than a cool one, as a lecture makes for less participation than a seminar, and a book for less than dialogue. With print many earlier forms were excluded from life and art, and many were given strange new intensity. But our own time is crowded with examples of the principle that the hot form excludes, and the cool one includes (1964: 24).

Mc Luhan subraya, de esta manera, que son las características particulares de cada medio las que determinan la fórmula de participación que el medio privilegia. Cada medio parece exigir su propio ritual de lectura en función de su tecnología procesadora de información. Desde este prisma, McLuhan considera que el medio impreso, como medio de alta definición, tiende a excluir, pues aporta ya gran cantidad de información, dejando al lector con poco que hacer.

McLuhan aporta en cierta medida el análisis de la textualidad como sistema de información que echaba en falta George Landow en los estudios literarios tradicionales. Sin embargo, su aplicación de términos tecnológicos al estudio del medio impreso adolece de ciertas carencias, como es un entendimiento de la fenomenología de la lectura y el papel de la comunidad de lectores en la construcción de interpretaciones del texto y objetivos de lectura.

Esta clasificación, no obstante, es independientemente del grado de compromiso intelectual o de conciencia que cada medio requiere, y se basa, sin embargo en el lenguaje técnico del mundo de la información (las letras, por ejemplo, serían para McLuhan objetos de alta definición, mientras que el conjunto de píxeles que forman una imagen en la pantalla requieren del esfuerzo del cerebro para unir los puntos, ejemplificando lo que McLuhan entiende por baja definición). Siendo fiel a su lema "el medio es el mensaje", McLuhan busca las diferencias entre los medios en las características tecnológicas que los distinguen. Del mismo modo, su estudio de la percepción humana no es más que la extensión de este concepto. El cuerpo, como medio, posee al igual que la máquina una serie de funciones; la visión, el oído, el tacto. McLuhan basa su dicotomía entre medios fríos y calientes sobre el tipo de estimulación que cada medio ejerce sobre estos sentidos físicos. Y sin embargo, "leer" es una facultad humana que va más allá de "percibir", ya que implica la reorganización e integración de significados en esquemas y patrones que han sido aprendidos culturalmente. La lectura ejercita múltiples operaciones mentales que tienen que ver con la memoria de lo que se ha leído, la experiencia de vida del lector, sus objetivos de lectura, etc. No obstante, "leer" para McLuhan no es más que recibir estímulos externos de distintos tipos (grupos de puntos, líneas bien definidas, sonidos, texturas) y procesarlos en el cerebro para atribuirles una imagen completa, al estilo de los experimentos de la Gestalt. Pero en lugar de investigar la forma en la que el lector participa activamente en el proceso de percepción basándose en unos esquemas mentales determinados, McLuhan aplica una

comprensión más tecnológica que cultural de la información, basándose en los grados de nitidez o definición del medio, los cuales sólo son relevantes en el nivel superficial de la constitución de la imagen.

Por ello, en su obra *The Medium is the Massage* (1967), McLuhan llega a una paradoja con respecto al medio frío de la televisión, pues observó que, a pesar de que los televidentes se involucraban en gran medida con las imágenes proyectadas en la pantalla, esto no incrementaba su necesidad de participación, sino que muy al contrario, la minimizaba. La pasividad de los televidentes frente a las imágenes en las que se veían inmersos contradecía el principio de participación de sus medios fríos. Las imágenes, como observó McLuhan, involucran al espectador a nivel profundo, subliminal, pero no lo agitan, estimulan o incitan a la acción. Esta paradoja, como veremos más adelante, se encuentra en la base del mito de la interactividad que rodea al medio digital.

3.2.4. El medio impreso y el medio electrónico

McLuhan prosiguió en una profundización sobre las diferencias entre el medio impreso y el electrónico, adelantándose sobremanera a los debates críticos que aparecerían con la llegada del hipertexto e Internet. A pesar de que McLuhan murió antes de la creación de Internet, sus profecías respecto al medio electrónico, basadas en gran parte en sus estudios sobre la televisión, han vuelto a entrar en vigor en los últimos años. En la reedición de *Comprender los medios de comunicación* (1994), el editor Lewis Lapham reduce las afirmaciones de McLuhan sobre estos medios a sus denominadores comunes:

Medio Impreso	Medio Electrónico
Visual	Táctil
Mecánico	Orgánico
Secuencia	Simultaneidad
Composición	Improvisación
Ojo	Oído
Activo	Reactivo
Expansión	Contracción
Completo	Incompleto
Soliloquio	Coro
Clasificación	Reconocimiento de patrones
Centro	Margen
Continuo	Discontinuo
Sintaxis	Mosaico
Expresión individual	Terapia de grupo
Hombre tipográfico	Hombre gráfico

El medio electrónico se percibe como un mosaico incompleto del que el lector debe sintetizar la información para no caer en el bloqueo producido por la sobrecarga de información. El esfuerzo de procesamiento que se exigiría sería enorme si el tipo de información que aparece en el medio electrónico no tendiera a contraerse en lugar de expandirse, esto es, la información se vuelve más concisa. El hipertexto, como modelo textual del ciberespacio, invita a la concisión y a la escritura mosaico, tejida por piezas más o menos independientes, más o menos condensadas y, dado su estatus virtual, todas ellas presentes simultáneamente.

Llama la atención la asociación del medio electrónico con el sentido del tacto, que será retomada por Virilio en relación al ciberespacio. Para McLuhan, a pesar de que la pantalla de televisión compromete al sentido de la vista mucho más que el medio impreso, el efecto que produce se asemeja al del tacto, pues

aunque la piel no entre en contacto con nada, la sensación de estar dentro del entorno creado por la televisión hace que el tacto parezca posible. Esta sensación se optimiza en el manejo de la pantalla característico de los juegos de ordenador, en el que la pantalla es figurativamente una ventana que enmarca al jugador en ella, y el mando o *joystick* es la forma privilegiada de interactuar con lo que ocurre dentro de esa ventana. Así mismo, en los espacios simulados de la realidad virtual en tres dimensiones, el tacto es el nuevo sentido añadido, el cual marca diferencia con los otros medios. La televisión o el cine ya estimulan el sentido de la vista y el del oído, pero sólo la realidad virtual y su equipo corporal de simulación consiguen situar al usuario dentro del entorno creado. Como veremos más adelante, la literatura de ciencia ficción característica de la cibercultura introduce en sus escenarios la dimensión ciberespacial utilizando la experiencia previa del lector con los juegos de ordenador.

3.2.5. Textos en pantalla: ¿Platos fríos en un medio recalentado?

Basándose también sobre la distinción entre medios fríos y calientes, McLuhan afirmó que la diferencia entre el medio impreso y el electrónico, radica en que éste último crea una interacción de todos los sentidos al mismo tiempo, proporcionando un mínimo de información. Por el contrario, el medio impreso proporciona mucha información a la vez que separa y fragmenta los sentidos físicos, concentrándose en uno sólo: la vista.

Esta distinción parece indicar que podría existir una relación entre el número de sentidos que un medio estimula y la cantidad de información que

ofrece. Al igual que en la construcción de inteligencias artificiales la dificultad reside en la integración de distintas destrezas, ya que cada una tiene sus propios programas y códigos que al sumarse a menudo entran en conflicto (Segers, 1996).

Si el medio electrónico, según McLuhan aporta un mínimo de información, ¿cómo es posible que el mal de nuestra era sea la sobrecarga de información? ¿Será que mucho de todo es igual a nada? A primera vista, el medio electrónico no sería el medio frío que anunciaba McLuhan, sino un medio caliente, que aporta una cantidad inmensa de información y poco que hacer. Sin embargo, el problema del medio electrónico es de contextualización e integración de los significados. Llevando al extremo la fragmentación de mensajes con la que ya está familiarizado el telespectador, Internet pierde el contexto cultural que todavía envuelve a la producción televisiva (este contexto cultural se hace presente en la desorientación que produce una televisión extranjera: no sabemos a qué parte del día corresponde su programa, cuál le sigue después, quiénes son sus locutores, etc.). El lector en el ciberespacio debe hacer un esfuerzo continuo por buscar contenidos y puntos de referencia que establezcan la cultura en la masa informe de la corriente de datos (Hempbell, 1996). Por tanto, es el medio electrónico el que exige del lector un esfuerzo evocativo e intelectual considerable, para integrar la información descontextualizada en una estructura superior que le otorgue sentido.

A pesar de las intuitivas y cautivadoras profecías de McLuhan, al estudio tecnológico de estos dos medios de comunicación, el impreso y el electrónico, le

faltó un estudio de la fenomenología de la lectura que viniera a apuntalar su teoría de la percepción. Como vimos en el apartado anterior, la preocupación de McLuhan por entender el tipo de procesamiento y el patrón de participación que cada medio demanda se enfocó en sólo una dirección: la tecnológica (el hombre como máquina que procesa píxeles, puntos, líneas). Y no se tomó en cuenta el punto de vista humanista; el de un ser que necesita buscar significados e integrarlos dentro de un contexto que les dote de sentido. Además de la energía de procesamiento a nivel tecnológico e informático que cada medio requiere, nos encontramos con una exigencia de tipo intelectual que no depende del medio sino de la comunidad de lectores de la que se parta. Por ejemplo, puede que la gran cantidad de energía que emplee el cerebro en el procesamiento de imágenes, adormezca la búsqueda de integración y contextualización de esas imágenes en un entorno significativo. Sin embargo, a este patrón general de procesamiento se añade una variable que surge de las diferencias entre los espectadores. El tipo de experiencia perceptiva variará considerablemente dependiendo del tipo de formación e intereses que modelen la perspectiva del espectador. El compromiso intelectual, que McLuhan no entra a analizar, con el que se adentra el lector al ritual de la lectura, determina el tipo de estrategias lectoras que deben ponerse en marcha, al mismo tiempo que une al lector con un contexto, con una comunidad de lectores cuyos objetivos orientan la lectura.

El medio impreso es todavía en muchas áreas el centro de la cultura lectora, y el medio electrónico permanece en el margen o periferia, como recalcó McLuhan en su cuadro, ocupando un espacio que se caracteriza por estar lleno de

opiniones de segunda mano. La autoridad o centro de la comunidad de lectores se debate entre los que han tenido acceso directo a los documentos originales y los que ensalzan el valor de la copia, el pastiche o *collage*. El medio impreso recupera en cierta medida su espacio vital en su nueva función de metamedio, un medio que es utilizado de guía de navegación para el ciberespacio por los cibernautas especializados, como corrobora el éxito de las revistas *Wired* o *Mondo 2000*.



Primeras páginas de la revista *Mondo 2000*. Diseño y fotografía de Heide Foley.

What is *Mondo 2000*?

MONDO is Esperanto for world.

And ours is the technologically embellished world of the digital future.

We guide our readers through the labyrinth of future options and hand them the keys to the kingdom.

Dentro del grupo de los participantes en el nuevo ritual de lectura “ciberculta” se pueden distinguir muchas formas distintas de leer que dependen de un gran número de variables, entre ellas el grado de competencia literaria del lector y el tipo de consumo que se haga del texto. La aparición de Internet coincide con cambios significativos, como han señalado Alatríste y Petrucci, en los hábitos de lectura de la sociedad norteamericana. Se puede observar el desarrollo de una lectura abiertamente consumista, que se traduce en un rechazo de cualquier sistema de valores, como pueda ser un canon literario establecido, o de cualquier actitud pedagógica. El lector adquiere conciencia de que es libre de leer lo que quiera y demanda una literatura a la carta. El orden de lectura estructurado por un canon y unos popes de la literatura, que establecían una jerarquía dominada por escritores y críticos de prestigio, parece desestabilizarse ante la atomización de la demanda en subculturas o tribus lectoras. Este cambio forma parte del movimiento de los medios de comunicación masivos hacia los micro-media, un cambio que el crítico Anthony Hempell considera uno de los subproductos de la llegada de la tecnología digital dentro del entorno mediático.

Alatríste y Petrucci diferencian dos tipos de lectura según las nuevas formas de consumo; la lectura de entretenimiento o por placer y la lectura académica o de información. En ambos casos, una nueva forma de acceder al texto y de “leer” introducidos por la cibercultura ya ha modificado su liturgia de lectura, como veremos a continuación.

3.2.6. Digitalización del texto y su efecto sobre el ritual de lectura:

La digitalización del texto ha tenido como consecuencia la revisión de dos aspectos fundamentales de la experiencia de la lectura: la dimensión temporal y la interactividad, dos terrenos en los que el texto digital presenta importantes novedades respecto al texto impreso (Koskimaa, 2000). El mito de la interactividad en la cibercultura se analizará en el capítulo cuatro. En este apartado vamos a centrar nuestra atención en la transformación que ha experimentado la dimensión temporal del texto.

La digitalización del texto ha introducido una serie de cambios que afectan a la dimensión temporal del texto, transformando la dinámica de su recepción y, por tanto, modificando también los roles de los participantes dentro del ritual de comunicación literaria. En particular, hemos destacado tres aspectos principales: la nueva relación oralidad-textualidad introducida por el efecto de simultaneidad en la comunicación electrónica, la manipulación del tiempo de lectura por parte del autor, y la nueva temporalidad del texto en su versión nodal o hipertextual.

3.2.7. La nueva oralidad textual

Los nuevos medios de comunicación a través del ordenador han traído consigo una hibridización todavía más obvia entre las categorías de oralidad y textualidad que la introducida por otros medios, como la televisión, el cine o la narrativa impresa.

En general, la oralidad se asocia a la comunicación en tiempo real, simultánea y, por tanto, está ligada a un espacio y tiempo social. La oralidad,

como símbolo materializado en sonido o “palabra hecha carne”, pertenece también a la esfera del ritual. Por el contrario, la textualidad se relaciona con el terreno de la comunicación en diferido, del tiempo personal, y de la comunicación unidireccional, característica del comportamiento ritualizado que se lleva a cabo en solitario. Sin embargo, las posibilidades abiertas por las comunicaciones vía ordenador aúnan tiempo social con textualidad, ya que permite a múltiples usuarios reunirse a la vez en un espacio creado por texto⁶.

Este nuevo uso del lenguaje escrito contamina y transforma las convenciones del medio escrito, al mismo tiempo que el lector modifica sus expectativas respecto a lo que lee. La concisión en la expresión se vuelve la norma y los formalismos se van abandonando a favor de un lenguaje más fluido y coloquial.

La combinación entre oralidad y textualidad que ofrece el medio digital da lugar a la paradójica “virtualidad” que se atribuye al ciberespacio. La posibilidad de construir mundos virtuales llegó con el acceso del ser humano a la escritura, la cual le permitió despegar del plano referencial y potenciar el pensamiento analítico. Como mecanismo de extensión tecnológica, el texto está relacionado con la capacidad de abstracción y de creación simbólica, mientras que la cualidad del lenguaje en vivo, su simultaneidad, permanece firmemente atada a lo concreto. Si la oralidad está relacionada con un cuerpo que hace suya las palabras, pronunciadas con el fin de ser escuchadas por un otro en una relación

⁶ La posibilidad de construir espacios virtuales mediante imágenes y sonido también se utiliza, pero la amplitud de banda es todavía limitada para que se pueda realizar este tipo de comunicación con la misma eficacia y rapidez que con el texto.

de inmediatez que une emisor e interlocutor, la simultaneidad de la comunicación textual proporcionada por la tecnología digital proporciona la inmediatez pero no el cuerpo. De este modo la simultaneidad contribuye en cierta manera a concretizar, o sea, a limitar la virtualidad del texto, a anclarlo a un momento y lugar, a una “voz”, que queda al mismo tiempo desprovista de corporeidad.

Manteniendo las tensiones y contradicciones de la cibercultura intactas, la nueva oralidad textual de la que participan los usuarios de ordenador en su comunicación electrónica (*chats*, mensajería instantánea, juegos de rol, etc.), establece una nueva relación entre las dos categorías de textualidad y oralidad, manteniendo a un usuario físicamente solitario inmerso en una charla, en ocasiones multitudinaria.

La persona se transmuta en lo que escribe, lo que puede permitir romper barreras importantes que afectan a la comunicación cara a cara (como el aspecto físico, el tono de voz, la raza, el género, la edad, etc.), fomentando la solidaridad entre personas, pero también la paranoia y la desconfianza. El usuario se convierte en un hábil lector “entre líneas” de los posibles engaños y fisuras en el frente presentado por los demás interlocutores.

Este espacio entre virtualidad y realidad genera nuevas posibilidades argumentales que son exploradas tanto por los propios usuarios del medio digital como por los escritores del viejo medio. Una persona puede jugar con su *avatar* o *avatares*, escoger personajes de sexo, edad, formación, etc. diferentes a la suya y convertirse así en un creador de ficciones, o escritor. Pero además, en este juego, se necesita de la colaboración de los demás usuarios para que la interacción entre

los personajes cree una ficción coherente, en la que cada personaje se defina en relación a los demás. Por tanto, se puede decir que el medio electrónico favorece la construcción de ficciones colectivas.

En el plano profesional, la escritura literaria comunal es una opción posible, dada la rapidez con la que se pueden realizar cambios y adiciones, y a la maleabilidad del texto digital. El juego literario mediado por la pantalla tiene un doble aliciente; al placer de excitar los deseos del lector invocando el misterio de la palabra escrita, se añade la posibilidad de ser testigo casi inmediato de las reverberaciones que ocasionan esas palabras en su mente. Es ésta una relación con el texto que cautiva de igual manera a escritores y a usuarios comunes. Ambas comunidades descubren, cada una a su nivel, el gran potencial que esconde la máquina para el juego erótico y la creación literaria.

En el relato de Maxim Jakubowski, “Rachel, Queen of the Wild Wide West” (de la colección *Internet Stories*) se tratan precisamente estos dos temas. Es la historia de un escritor que se introduce en el mundo de la cibercultura a través de su editor, que le familiariza con el manejo de los *chats*, en los que encuentran un espacio idóneo en el que trabajar y revisar los textos en común. El escritor se aficiona a ellos y allí conoce a una mujer, Rachel, de la que acaba enamorándose. Por casualidad, el escritor descubre que Rachel le ha mentado, tras lo cual ella desaparece sin dejar rastro, dejando tras de sí una increíble corte de seguidores para los que ha ido construyendo las fantasías eróticas y las personalidades más variopintas.

La literatura impresa se ha apropiado fácilmente de esta oralidad textual de la cibercultura (ya que la base textual es la misma), construyendo historias que reproducen el estilo de la comunicación por e-mail. Otros relatos de esa misma colección, como “Only Connect” de Lauren Henderson, o “When Larry met Allie” de Val McDermid, construyen sus narraciones a base de entrelazar fragmentos de mensajes electrónicos entre los personajes, mientras que otras historias están totalmente construidas a base de este tipo de mensajes (por ejemplo, en “FeMail” de Manda Scott, o “On the Etiquette of Eye-Contact during Oral Sex” de Toby Litt, donde se parodian los contenidos de los boletines y newsgroups). Los autores dan por hecho la experiencia previa de los lectores como cibernautas, pues éstos deben hacer uso de ella para poder orientarse en el caos de mensajes que caracteriza a los *chats*, retándoles a que extraigan una idea congruente respecto al contenido del relato y la identidad de sus personajes.

Pero la oralidad característica de la cibercultura es algo más que una forma de comunicarse a través de los ordenadores, pues está imbuida de los valores y preocupaciones de un tipo de comunidad determinada. William Gibson comenta que la inspiración para su famosa novela *Neuromante* le llegó tras escuchar la jerga de un grupo concreto de personas. Se refería al entusiasmo que percibió en la forma de hablar de los jóvenes informáticos, a pesar de que él mismo lo desconocía prácticamente todo de los ordenadores. “What I did pick up on though” observa Gibson, “was something of that coded ecstasy in the language of the very botton-pushed people”⁷, y trasladó esta energía a una visión

⁷ Esta cita aparece en la edición de *Neuromancer* de 1986 en West Bloomfield, Mich., Phantasia, en la introducción escrita por el propio Gibson, p.V.

futurista que se ha convertido en icono de la cibercultura. Al igual que con otros textos, lo que los textos de la cibercultura tienen que decirnos sólo puede ser entendido si realmente los escuchamos mientras los leemos, una capacidad que deben tener tanto el cibernauta como el lector, si quieren tener la agilidad para codificar y decodificar mensajes a la velocidad requerida por los espacios virtuales que surgen en la Red, y comprender las obras impresas que incorporan la jerga de esta comunidad.

En la cibercultura, el texto literario vuelve a tener la viveza y la cadencia de una oralidad transcrita sin maquillaje, refleja una nueva forma de “hablar” que no se distingue apenas de una nueva forma de “escribir”, de comunicarse cotidianamente y en directo utilizando el medio escrito. Los límites concebidos anteriormente entre textualidad y oralidad se emborronan aun más, pues el habla transcrita en la comunicación simultaneada de los *chats* forma un texto que va a ser leído al instante, es tan efímero como las palabras transmitidas por teléfono. Como profetizó McLuhan, el medio electrónico se caracteriza por la improvisación. El texto pierde en reflexión lo que gana en espontaneidad, acercándose a las cualidades de la cultura oral primitiva. Sin embargo, a diferencia de los oradores o contadores de historias, el cibernauta no tiene a su público a la vista, debe reaccionar a impulsos visuales, a palabras que aparecen y desaparecen en una pantalla. De este modo, la palabra como referente gráfico recupera su fuerza simbólica y evocadora, la palabra es imagen y es sonido, es la unidad multimedia por excelencia, pues hay sinestesia en su propia constitución.

3.2.8. Manipulación del tiempo de lectura:

Una de las innovaciones más importantes que aporta la narrativa digital en su formato de texto electrónico (aquellos textos expresamente creados para ser leídos en pantalla), y que afecta directamente a la experiencia de su lectura, es el nuevo tipo de manipulación que puede ejercer el escritor sobre la dimensión temporal del texto.

El texto digital se diferencia del texto impreso en que en este último el autor puede limitar de diversos modos el tiempo de lectura. En *Hegirascope* (1997) de Stuart Moulthrop, por ejemplo, el texto cambia cada treinta segundos, o en *Agrippa*, de Gibson, el texto va pasando ante los ojos del lector hasta desaparecer, impidiendo el retorno al mismo texto que se leyó.

Otra forma de manipular la temporalidad del texto es dejar que evolucione de forma orgánica, como si de un organismo vivo se tratara, transformándolo periódicamente o permitiendo que los lectores cambien o añadan elementos. Incluso se puede jugar con efectos circunstanciales, por ejemplo, si uno de los enlaces del texto literario es la portada de un periódico, el efecto de cada lectura será diferente dependiendo de contrastes aleatorios en los que no interviene la voluntad de nadie.

Pero también hay otras opciones potenciales al alcance del nuevo escritor/programador. Una de ellas podría ser el retrasar la lectura durante un tiempo determinado que coincida con algún acontecimiento representado en el texto (el protagonista se echa una siesta de quince minutos, y durante ese tiempo no se puede proseguir la lectura), o crear un texto que cambiara dependiendo de

si se lee de día o de noche, o que sólo se pudiera leer durante horas de oficina, etc. (Koskimaa, 2000).

Nos encontramos pues frente a un texto siempre cambiante, que nos imposibilita el regreso a un mismo referente textual, situación que contrasta con el concepto de texto estático en el que se había basado la teoría literaria hasta ahora. El problema de la inestabilidad del objeto simbólico en la mente del lector cede terreno a la inestabilidad impuesta por la nueva economía de lectura inscrita en el propio texto digital: limitando el tiempo de lectura, racionalizándolo a su antojo, etc. Podríamos alegar que, de este modo, la experiencia literaria pasa de la representación a la manipulación más absoluta, convirtiendo al autor en el regente absolutista de la lectura de su obra. El texto, que antes era un objeto literario, se convierte plenamente en una experiencia literaria, apoyando las teorías del postmodernismo, pero esta tendencia, lejos de desbancar la noción de autor, la afianza poniendo a su alcance nuevas formas de dominio.

Frente a esta situación el lector puede adoptar distintas posturas, desde abandonar la lectura a intentar descubrir los secretos del “comportamiento” del texto. Este tipo de lectura crítica dependerá cada vez más de que el lector tenga unos conocimientos de informática y programación que le permitan deconstruir el juguete literario con el que se encuentra.

3.2.9. ¿Zapping hipertextual?:

Otro aspecto que determina el ritmo de lectura es la estructura propia del texto, sus divisiones, las cuales invitan al lector a hacer una pausa o a proseguir

siguiendo un determinado camino. En el hipertexto, la simultaneidad de la información está presente sólo en potencia, pues el lector no puede leer todo los textos que han sido enlazados a la vez. Se puede decir, sin embargo, que el hipertexto ha traspasado los hábitos de “lectura” de la televisión al texto, eliminando la sintaxis u orden de lectura lineal característico del texto impreso. El hipertexto se percibe de modo discontinuo, exigiendo del lector una labor de síntesis que en otro tipo de textos es realizada por el escritor. En este sentido los textos impresos dentro del medio electrónico serían platos calientes - los cuales, fuera del medio electrónico, exigirían poca participación del lector- en un medio frío, que necesita de la labor integradora del lector para sacar sentido de la lectura. Sin embargo, el tiempo de reflexión que esto requiere se ve exponencialmente reducido en relación al aumento de la cantidad de información disponible, lo cual puede producir una caída en el tipo de compromiso intelectual que se exige al lector.

El hipertexto fomenta una lectura no-lineal, similar a las formas de expresión de la cultura oriental, más cercana a sus raíces orales, y en general, muy parecida a la manera en que relacionamos contenidos en nuestra mente. Pues, como comenta McLuhan en relación a la linearidad del texto, esta característica es una imposición externa:

Scholars today are acutely aware of a discrepancy between their ways of treating subjects and the subject itself. Scriptural scholars of both the Old and New Testaments frequently say that while their treatment must be linear, the subject is not. The subject treats of the relations between God and man, and between God and the world, and of the relations between man and his neighbor - all these subsist together, and act and react upon one another at the same time. The Hebrew and Eastern mode of thought tackles problem and resolution, at the outset of a discussion, in a way typical of oral societies in general. The entire message is then traced and

retraced, again and again, on the rounds of a concentric spiral with seeming redundancy. One can stop anywhere after the first few sentences and have the full message, if one is prepared to "dig" it (1964: 26).

De forma similar, la lectura del hipertexto produce en muchas ocasiones un alto grado de redundancia, pues el lector vuelve una y otra vez a encontrarse de vuelta en la misma página donde debe volver sobre sus pasos antes de iniciar un nuevo recorrido. El lector debe construir para sí mismo un contexto de lectura que le sirva de orientación.

El diseño del hipertexto es, por tanto, fundamental a la hora de facilitar o impedir la comunicación eficaz de sus contenidos. El diseño también es determinante a la hora de permitir al lector abarcar el texto en su totalidad o, por el contrario, dejarle sin la posibilidad de agotar sus recursos, de poner un final.

El final del texto es un ingrediente que, según las convenciones de la narratividad, otorga un significado pleno al conjunto. Alejandro Katz, en su artículo "De la piedra al CD-Rom", se pregunta: "¿Cómo será el mundo cuando esté poblado de seres para los que leer no sea algo vinculado a la narratividad y a la finalidad?" (1998: 44). Para Katz, la narratividad es una manera de estar en el mundo, de concebir relaciones entre los seres que lo habitan y su entorno, una forma de entender la vida, que está intrínsecamente ligada a un relato lineal, cuyo final, da un sentido completo a cada fragmento. Para este editor, la diferencia fundamental entre el medio impreso y el digital es que el primero solicita una secuencia lineal de lectura y el segundo, alienta una lectura no-lineal.

El texto, sin embargo, no puede ser analizado desde esta concepción monolítica que relaciona texto impreso con linealidad y texto digital con la no-

linealidad, pues hay múltiples ejemplos que muestran lo contrario. Pero además, independientemente del tipo de lectura favorecido por el texto, el lector puede dar su propio fin y finalidad a la lectura, aunque el texto en sí carezca de un final, al igual que la necesidad física de un punto final en el medio impreso no implica la existencia de clausura.

No obstante, la asociación entre la escritura lineal con broche final y nuestra condición de seres mortales, pone de manifiesto la asociación complementaria entre la escritura no-lineal o circular y las fantasías de inmortalidad proyectadas en las posibilidades de las nuevas tecnologías. Las fantasías sobre seres posthumanos y los nuevos ritos de lectura que se han construido para alimentarlas, ambas preconiben un lector inmortal y todopoderoso.

Hacia el final de su actividad, y después de haber sido criticado por no proporcionar un fundamento científico para sus ideas, McLuhan y su hijo Eric⁸ elaboraron lo que ellos llamaron las tétradas mediáticas, cuatro leyes de los medios que afirmaban eran universales, y desafiaron a la comunidad científica para que las refutara. Las leyes serían refutadas si alguien presentaba un caso en el que no se cumplieran o un caso que requiriese una quinta ley. Estas leyes, llamadas ley de extensión, de obsolescencia, de recuperación y de reversión, se formularon en forma de pregunta: ¿qué proceso o facultad se ve potenciado, intensificado o “extendido”?, ¿qué es lo que vuelve obsoleto o qué es aquello que

⁸ El nuevo libro, titulado *Laws of Media: The New science* (1988), apareció ocho años después de la muerte de McLuhan.

desplaza?, ¿qué actividad o proceso recupera que antes fuera obsoleto? y ¿qué efectos produce de ser llevado a un extremo o en qué revierte⁹? para cuya eliminación fue creado el nuevo medio en un principio?

Estas leyes, aparentemente sencillas, son el fruto de sesenta años de investigaciones y quizá una de las contribuciones más importantes de McLuhan al estudio de los medios. Conseguir formular una respuesta adecuada sobre estas cuatro leyes en relación al libro y al ordenador como medios de lectura, significaría haber comprendido su alcance dentro de una ecología de medios. Resumiendo las ideas tratadas en esta sección y avanzando hacia la creación de nuevas hipótesis, nos atrevemos a sugerir las siguientes tablas:

LECTURA DE UN TEXTO IMPRESO (EL LIBRO)

<p>EXTENSIÓN</p> <p>El ojo (McLuhan)</p> <p>Lectura lineal</p> <p>La memoria</p>	<p>OBSOLESCENCIA</p> <p>La literatura oral</p>
<p>RECUPERACIÓN</p> <p>La transmisión de información de uno a muchos (Eisenstein)</p>	<p>REVERSIÓN</p> <p>Pérdida de memoria</p>

⁹ La ley de la reversión explica el proceso mediante el cual un medio (el automóvil, por ejemplo) que fue creado para realizar una función concreta (desplazarse con rapidez), cuando se lleva a sus últimas consecuencias revierte en una situación parecida a la anterior de su existencia (cuando se utiliza el coche en exceso y el usuario empieza a sufrir los embotellamientos se dice que el medio ha entrado en fase de reversión).

**LECTURA DE UN TEXTO DIGITAL (LA PANTALLA DEL
ORDENADOR COMO INTERFAZ DE INTERNET)**

<p style="text-align: center;">EXTENSIÓN</p> <p>La información</p> <p>El medio impreso</p> <p>Lectura no-lineal</p> <p>La importancia del intelectual como guía y filtrador de información</p>	<p style="text-align: center;">OBSOLESCENCIA</p> <p>El texto como objeto</p> <p>La carta manuscrita</p> <p>las bibliotecas</p> <p>la comunicación telefónica</p>
<p style="text-align: center;">RECUPERACIÓN</p> <p>El hombre audiovisual (o pre-tipográfico)</p> <p>La oralidad en la escritura</p> <p>La comunidad de lectores</p> <p>Escritura de muchos a muchos</p>	<p style="text-align: center;">REVERSIÓN</p> <p>Sobrecarga de información</p> <p>Aumento de la perdida de memoria</p> <p>Amputación de la facultad de reflexionar (¿?)</p>

La pantalla de ordenador (como interfaz de Internet) extiende otros medios que son ya de por sí extensiones del hombre. El medio impreso, como medio recalentado, ve potenciada su capacidad de alcance y difusión. Sin embargo, este renacimiento de la escritura y su recombinação como medio de comunicación simultánea revierte en una mayor inestabilidad, que caracteriza al texto digital. La falta de un referente común de lectura explica el estatus de culto que tiene en la cibercultura la literatura impresa de ciencia ficción, pues ésta

nutre sus fantasías cibernéticas, a la vez que proporciona un texto fijo al que distintos lectores pueden aludir.

3.3. Tecnología y cultura

La facultad de leer, a medio camino entre el avance tecnológico y la práctica cultural, se presenta como un rico campo de estudio para analizar la intersección entre tecnología y cultura en la “era digital”. El acto de lectura, una actividad que se ve afectada por la evolución en las dos esferas, adquiere significados diversos, a menudo contrapuestos, que van de la descodificación automática del texto a un complicado entramado interpretativo que es la fusión de múltiples dimensiones (cultural, tecnológica, social, histórica, personal) y sus horizontes de expectativas.

Los dos ámbitos, el tecnológico y el cultural, están indisolublemente unidos, ya que si bien el desarrollo tecnológico modela las prácticas culturales de una sociedad, la cultura tiene también un papel fundamental a la hora de determinar la dirección hacia la que avanza la tecnología de una sociedad determinada. Sin embargo, el ámbito de la cultura y el de la tecnología parecen recorrer caminos divergentes como si representaran fuerzas opuestas. La lectura se sigue asociándose, en el terreno de la cultura, con el viejo mundo de los libros, mientras que la vertiente tecnológica apuesta decididamente por el medio digital.

3.3.1. Tecnofilia y bibliofilia

En su artículo “Ideology, Technology, and the Future of Writing Instruction”, Nancy Kaplan distingue dos puntos de vista contrapuestos dentro de la comunidad académica en torno a la naturaleza de esta relación entre tecnología y cultura en el campo de la lectura y la escritura. Se debate la cuestión de qué influye primero, la tecnología o la cultura (identificada como un conjunto de valores determinado o ideología), en el devenir de nuestros hábitos comunicativos. Por un lado, tenemos el punto de vista tecnicista, representado por Eisenstein (*The Printing Press as an Agent of Change*, 1979), que defiende el poder de la tecnología para transformar y reestructurar nuestra concepción del mundo, dado que en sí misma es una fuerza de cambio de las relaciones económicas, políticas y sociales. Por otro lado, aparece el punto de vista cultural, que es la posición que mantiene Raymond Williams en su estudio acerca de la televisión de 1975, que parte de la base de que es la sociedad la que influye en nuestras tecnologías y no viceversa. Estas dos posturas representan a su vez dos campos de fuerza que luchan por defender unos intereses particulares que necesitan ser legitimados.

En el ámbito de la cibercultura, este debate se ha trasladado a la discusión sobre el futuro del libro y los supuestos cambios que el nuevo medio digital incorporará al ritual de la lectura. Tecnófilos y bibliófilos hacen uso de argumentos tecnicistas o culturales para defender la hegemonía de un medio sobre otro.

El punto de vista tecnicista o tecnófilo defiende la tecnología informática en su calidad de generadora de nuevas formas de conocimiento y formaciones culturales, las cuales traerán consigo un nuevo paradigma interpretativo, una nueva capacidad de “leer” que incorporará no sólo el lenguaje escrito sino otras formas de semiosis. Los bibliófilos, por otro lado, no creen que la cultura del libro vaya a ser suplantada por la del ordenador. Sus voces advierten que tras la fachada libertaria promovida por los tecnófilos se oculta el gran potencial para la manipulación que una élite ciberculta tiene sobre los medios de producción e interpretación de significados.

En su artículo “Technology and Authority” Ruth Ray y Ellen Barton explican el punto de vista tecnicista con una cita de C.A. Bowers¹⁰:

The cultural orientations that are strengthened generally relate to the technological consumer domain of society: attitudes towards technological innovation, the progressive nature of change, measurement and planning as sources of authority, a conceptual hierarchy that places abstract-theoretical thought at the highest, a competitive-remissive form of individualism, and the definition of human needs in terms of what can be supplied by a commodity culture (1988: 281).

Los argumentos contra el dominio tecnológico actual son a su vez revatidos mediante la misma acusación. Como explica Kaplan, si en el pasado la alfabetización primaba sobre otras formas de semiosis era porque las tecnologías dominantes, principalmente la imprenta, privilegiaron el lenguaje escrito por encima de todo, divorciando la forma escrita de la información y representación

¹⁰ C. A. Bowers es profesor de educación en la Escuela de Educación de Portland State University. Ha escrito acerca de una gran variedad de temas sociales, culturales y tecnológicos relacionados con la educación. Recientemente, su trabajo se ha centrado en la ecología social y su relación con la enseñanza.

iconográfica. Este divorcio ayudó a las élites intelectuales a consolidar su poder y autoridad sobre los discursos públicos y autorizados (Kaplan, 1995).

En el lenguaje de Kaplan es la tecnología (un término impersonal) la que domina e impone, favoreciendo a una clase determinada. La palabra “ideología” se evita mediante este subterfugio, pero se da por hecho que la tecnología es una herramienta a manos de una clase social, que deberá servirse de una ideología que dé validez a su posición. Si la tecnología ayuda a un grupo a mantener o alcanzar el poder y desfavorece a otros, es porque se ha creado una ideología, asumida por todos, que legitima la jerarquía que la tecnología dominante establece. Por tanto, los cambios que la tecnología trae consigo no son aleatorios, sino que dependen de un contexto ideológico apropiado.

H.M. Franking (1997), en su revisión de los ensayos incluidos en *The Future of the Book* (1996), sitúa a los autores Carla Hesse, James J. O'Donnell y Paul Duguid dentro del punto de vista cultural. Estos defienden que nuestro concepto de autor, lector, canon literario, y texto como propiedad intelectual no han sido inevitables sino el resultado de la acumulación de una serie de elecciones sociales y políticas. Una de las grandes preocupaciones de estos críticos es, en palabras de O'Donnell (1996:54), la “reconstrucción de nuestra cultura” por parte de los ordenadores. Como apunta Franking, la revolución tecnológica está alterando de forma radical el concepto del libro como un objeto legal, incluso sagrado, pero también está desplazando los conceptos tradicionales de autor y lector. No sólo altera los métodos establecidos de publicación y distribución, sino que descentraliza el acceso a la información que anteriormente

estaba controlado por el gobierno, las universidades y las bibliotecas. Pero quizá el cambio más importante al que nos enfrentamos es el poder de la posición tecnicista para alterar la naturaleza de los textos, y sobre todo, la naturaleza y función del lenguaje.

Observamos la articulación de estas dos posiciones en torno a dos tipos de comunidades diferentes, la que controla el medio electrónico y se adentra en el mundo de la creación literaria, y la que defiende el territorio perteneciente a la literatura como ha sido concebido por el medio impreso. Ambas comunidades están enzarzadas en una lucha en la que se juegan el dominio del campo de la producción artística y literaria, mediante una renegociación de las definiciones y los límites entre lo que es o no es literatura.

Ambas posiciones, la tecnófila y la bibliófila, a menudo caen en el reduccionismo de los extremos. Por un lado, los tecnófilos tienden a considerar el proceso de evolución tecnológica como si fuera una evolución natural frente a la que los conservadores bibliófilos llevan las de perder. La tecnología, desvinculada de la acción humana (la suya), adquiere características anteriormente asociadas a la naturaleza, es neutral e insensible frente a lo humano y, por tanto, tampoco puede tacharse de injusta. El cambio de paradigma es inminente pues las nuevas formas textuales y otras formaciones culturales¹¹, algunas de ellas sin autor o con autores múltiples, van necesariamente a redefinir y ampliar el concepto de “literatura”. Por otro lado, los bibliófilos defienden un

¹¹ Kaplan utiliza esta expresión “formación cultural” (“cultural formations”) para definir el conjunto de nuevos productos culturales que surgen de la tecnología digital, incluidas las redes de Internet, Xanadu, los servicios a propietarios como Prodigy o American Online, la televisión interactiva, etc. (http://www.ibiblio.org/cmc/mag/1995/mar/hyper/Other_Cultural_595.html).

ritual de lectura basado en la noción tradicional de comunicación literaria, en la que un emisor/autor procesa un mensaje/texto que ha debido pasar el filtro de la evaluación de unos editores o la jerarquía literaria establecida (premios, concursos, críticos) antes de llegar a su receptor/lector.

Seríamos muy ingenuos si pensáramos que la tecnología es neutral, pero también lo seríamos si pensáramos que sólo tenemos estas dos opciones. En lugar de debatir qué fue antes la cultura o la tecnología, sería necesario diseñar nuevos sistemas que describan la evolución cultural de forma que las innovaciones tecnológicas sean a la vez fruto de una cultura y los “genes” desde los que emergen nuevas formas de conciencia. Analizar las maniobras humanas en el desarrollo de las nuevas tecnologías de lectura y escritura no está reñido con reconocer la influencia incontrolable que éstas puedan tener una vez implementadas.

La etnografía parece haber solucionado este problema al situar a la ideología, el núcleo de valores que define a una cultura, como eje central que rige el resto de sus sistemas, los da forma y los organiza. Al mismo tiempo, la tecnología forma una parte sustancial de los mecanismos de extensión que el ser humano utiliza para evolucionar. A pesar de quedar supeditada a la cultura, el poder de la tecnología radica en su capacidad para transformar el ecosistema humano de manera impredecible, pues una vez que se empieza a utilizar un nuevo elemento externo al ser humano como herramienta, se ponen en marcha una serie de nuevas e imprevisibles relaciones con el entorno, que necesitarán a su vez nuevos reajustes.

Desde el sílex a la escritura, la tecnología es una herramienta que se ha convertido en extensión del hombre, incluso se puede hablar también de la extensión como prótesis, pues el propio concepto de extensión implica un estado de simbiosis entre ambos polos, tecnológico y humano. El problema clave se encontraría en la manipulación intelectual mediante la cual la extensión se confunde con el proceso que es extendido y ocupa su lugar, lo que Edward T. Hall ha llamado ET (“extension transference”, o transferencia de la extensión, p.28). Un ejemplo de transferencia de la extensión respecto a la escritura es pensar que el lenguaje escrito es el verdadero lenguaje frente al cual el lenguaje oral se presenta como una versión corrompida y errónea. Esto equivaldría a confundir el símbolo con aquello que simboliza, dotándole con propiedades que éste no posee, como ocurre con el culto a ídolos.

El hecho de que la escritura sea el símbolo de un símbolo, no le impide sin embargo ser un sistema independiente, como ocurre con el lenguaje matemático, separado de los cálculos mentales que uno haga. Esta característica de los sistemas que funcionan a base de la extensión provoca el que sean tratados como entidades diferenciadas y separadas del usuario, lo que hace que tomen una identidad propia y se olvide su función simbólica. El error de transferencia de la extensión en relación con la tecnología consistiría en concebirla como si su naturaleza ontológica fuera independiente del ser humano y sus sistemas de extensión.

El desarrollo de la tecnología informática y de las inteligencias artificiales ha sido tan veloz que, como relata Vernon Vinge¹², ya en la década de los 60, pioneros como I.J. Goode anticiparon la existencia de máquinas que sobrepasarían la inteligencia humana, y supusieron que estas máquinas utilizarían y buscarían amparo en el ser humano. Esta cosificación de lo que representa la inteligencia humana al ser comparada con una máquina tiene el efecto contrario de personificar a la inteligencia artificial y dotarla de vida propia. Al mismo tiempo esta maniobra torna invisible la agencia humana, cuya ambición de conocimiento y creación a menudo pasa por alto cuestiones éticas y responsabilidades sociales.

La escritura, una de las extensiones más importantes del hombre, también ha ido evolucionando y alterando de distintas maneras la relación del ser humano con el medio. Como parte de un sistema de comunicación, la evolución que ha acontecido en la escritura desde los grabados en piedra o madera, pasando por el invento del papel, los grandes códices de la edad media, a la imprenta y las ediciones en pequeño formato, ha tenido el efecto de una progresiva ampliación de su entorno de influencia. Más tarde, los medios de comunicación se separan de la escritura propiamente dicha, utilizando un proceso de difusión diferente a través de la radio, la televisión y el cine, que reintroducen antiguas formas de semiosis rescatando el poder informativo de la oralidad y la imagen. Ahora a través del ordenador e Internet se reestructura de nuevo el orden de los sentidos.

¹² Citado por Piscitelli en *Ciberculturas*, (2002 :38). Vernon Vinge “Technological Singularity”, *Whole Herat Review*, Sausality, N°81, invierno 1993, pp. 88-95.

Marshall McLuhan, al retomar esta idea de la tecnología como extensión humana y aplicarla a los medios de comunicación, desarrolla una postura tecnicista que le sitúa al lado de Eisenstein. Su análisis del efecto de los medios sobre el ser humano es un ejemplo del mecanismo de la transferencia de la extensión, en el que los agentes se hayan camuflados:

All media work us over completely. They are so persuasive in their personal, political, economic, aesthetic, psychological, moral, ethical, and social consequences that they leave no part of us untouched, unaffected, unaltered. The medium is the message. Any understanding of social and cultural change is impossible without a knowledge of the way media work as environments (McLuhan, 1967: 26).

Para McLuhan el entorno cultural, en este caso el ambiente tecnológico en el que nos movemos, no es algo que nos contiene, un envase, sino el proceso mediante el cual leemos, interpretamos. El medio es la cultura ya que modifica la forma en que percibimos (“Environment is process, not container” (1969: 30)). Utilizando el lenguaje de Bourdieu, el medio, según McLuhan, actuaría como un campo de fuerzas que, al ser interiorizado, produce un determinado “habitus” o modo de actuar. Su comprensión de los medios instaura un nuevo orden en el cual la acción humana ya no controla los medios sino que es la voluntad posthumana de la tecnología la que dirige su evolución en direcciones insospechadas. Con su axioma “el medio es el mensaje” McLuhan transmite la idea de que todas las nuevas tecnologías tienen el efecto de imponer, de una manera apenas perceptible que va inundándolo todo, sus propios supuestos a la mente humana, sus propias reglas del juego.

La diferencia básica entre el enfoque de McLuhan y el de la etnografía es que McLuhan concentra su atención en el efecto de la tecnología para modificar

el entorno en que vivimos, mientras que la etnografía integra el mecanismo de la extensión dentro de un sistema social y cultural, cuyas ramificaciones ideológicas McLuhan no se para a analizar. La pregunta que surge a continuación tiene que ver precisamente con el tipo de lector que trae consigo la evolución tecnológica y el tipo de intereses que representa.

3.3.2. Alfabetización tecnológica: ¿El fin del *homo* tipográfico?

En el entorno de las nuevas tecnologías, las comunidades tecnófila y bibliófila chocan por la confluencia de dos formas de lectura diferentes, dos formas de percepción que son fruto tanto de las inclinaciones particulares de cada individuo como de su formación. Una forma de lectura entiende el lenguaje escrito como una forma más de crear imágenes, de simular mundos a los que se puede añadir otras dimensiones y otros lenguajes, como el iconográfico, el musical, el espacial, etc. Otra forma de lectura se basa en la inscripción de la palabra, como voz o abstracción, pero en cualquier caso, como una dimensión puramente lingüística, cuya magia deriva de las tensiones entre las posibilidades expresivas del medio del lenguaje (en conjunción a su vez con el medio material que adopte, escrito o impreso), y nuestra experiencia del mundo. La lucha entre estas dos comunidades tiene una razón de ser importante, pues del resultado dependerá el tipo de ideología y valores que se transmitirán en el ciberespacio.

En inglés la palabra “literacy”, lo que en español se traduciría por “alfabetización” o la capacidad de leer y escribir, no tiene esa raíz latina que la

conecte necesariamente con el alfabeto. Para Nancy Kaplan (1995), autora representativa de la corriente tecnófila, esta capacidad es un conjunto de tecnologías y prácticas sociales que permiten una separación entre signo y significado, la alfabetización representa una fórmula que permite disociar lo mental, oral y gestual, del cuerpo y la mente humana. Basada en la representación (pictórica, gestual, sonora, escrita, etc.), introduce al ser humano en la dimensión de lo imaginario, es una manera de representar “externamente” un pensamiento, almacenarlo, recuperarlo e incluso construirlo.

Esta capacidad de disociación es, en opinión de Kaplan, la base de la definición de “literacy”, y por tanto también de “lenguaje”. Básicamente se trata de reconocer el mecanismo de extensión subyacente a todo conjunto de signos, ya sean lingüísticos o no. Reducido a su raíz primera, esto es, a su naturaleza binaria, todo sistema de signos es un tipo de lenguaje y, por tanto, la alfabetización hacia la que nos encaminamos debe incluir también otros sistemas que hasta ahora quedaban excluidos dentro de la definición tradicional de alfabetización basada en la tradición impresa. Dentro de esta inclusión, se encuentra también la recuperación de sistemas que han sido desplazados por la imprenta, como el del lenguaje oral, y otros nuevos, como el lenguaje audiovisual.

La alfabetización tecnológica incluye ya el conocimiento de más de un lenguaje, no sólo a nivel de programación sino también en el nivel básico de usuario. Kaplan hace un juego de palabras con la raíz “literacy”: “e-literacies” y “elite-racies”. “E-literacies” correspondería a los conocimientos y destrezas

necesarias para hacer mella en una era electrónica utilizando el medio electrónico. Según Kaplan estos conocimientos incluyen la alfabetización tradicional, más un manejo al menos rudimentario de los ordenadores; de su interfaz (lo que Cynthia Selfe ha llamado “screen literacy”) y algo de conocimiento especializado para emitir órdenes que puedan ser comprendidas por el ordenador para grabar un documento, imprimirlo, enviarlo a través de una red, y cosas por el estilo.

“Elite-racies” es un término acuñado para referirse precisamente a esa nueva raza de técnicos y programadores que emergen como clase dominante dado su control de las herramientas con las que se construye el ciberespacio. Ellos tienen la capacidad de construir, diseñar, o escribir una realidad paralela.

La obra de arte, incluida la literaria, se ve transformada por una nueva visión cuya tendencia es la de considerar el sistema lingüístico como otro sistema más dentro de las distintas formas de representación o sistemas de signos que pueden considerarse un “lenguaje”. La demanda de una alfabetización que no se limite a la letra impresa no es fortuita, sino que surge de una comunidad que domina la tecnología digital hasta el punto de necesitar consagrarla como “arte”. Por ejemplo, Marie-Laure Ryan, en su libro *Narrative as Virtual Reality* (2001:20), propone el uso de la realidad virtual como una metáfora para el arte total, y transfiere los conceptos principales de esta tecnología (como son la “interactividad” y la “inmersión” en simulaciones) al mundo de la literatura, para desarrollarlos y convertirlos en los pilares de una fenomenología de la lectura o de la experiencia estética, en general.

Dentro del ámbito literario, por tanto, lo que más preocupa a los bibliófilos, no es el hipertexto, sino la amenaza que supone para el libro la realidad virtual, entendida como la última forma de arte global, en la que están incluidos múltiples sistemas de signos, todos ellos transmutados en lenguaje binario. Se teme que, en la nueva reestructuración de los medios, la imagen gane el pulso a la palabra, con la subsiguiente pérdida de alfabetización textual. Ésta es una preocupación fundada sobre las predicciones respecto a la evolución del ciberespacio. Los expertos informáticos hablan de los efectos de una ampliación de la anchura de banda (“bandwidth” – o la cantidad de información que puedes transmitir por una línea) con la llegada de la fibra óptica y ordenadores más rápidos. La multiplicación de la anchura de banda traería consigo la diseminación de las tecnologías multimedia como el vídeo digital o las video conferencias, que provocarían un segundo declive de la cultura epistolar o textual (Markoff, 1994).

La tendencia del ciberespacio a desarrollarse para acoger la tecnología multimedia viene fomentada por el ansia tecnófila por descubrir el máximo potencial de la tecnología digital, en particular, en su capacidad de simular entornos virtuales. Sin embargo, algunas ideas provenientes de los diseñadores mismos de estos entornos respecto a la naturaleza de la realidad virtual adolecen del error de “transferencia de la extensión”, como es la predicción de Jay David Bolter¹³ de que la realidad virtual es un movimiento hacia una “percepción no-mediada del mundo” (1996: 269), pre-lingüística, un retorno hacia los signos naturales. Persiste la noción de que la tecnología es neutral y sus producciones, transparentes. También subyace a estas ideas la utopía de un retorno al edén, a la

unión sin fisuras con la naturaleza y la realidad. Pero, ¿desde cuándo es posible tener una percepción no-mediada? Quizá, como sugiere Franking (1997:2), dentro del útero materno, pero ¿podría llamarse a eso “percepción”? Un signo, por naturaleza, es un consenso, y difícilmente puede volverse natural una vez que lo hemos hecho simbólico.

A medio camino entre bibliófilos y tecnófilos podríamos situar la obra de Celia Pearce, autora de *The Interactive Book* (1997), la cual ofrece una visión opuesta a Ryan. Para Pearce, los creadores de realidades virtuales tienen mucho que aprender de los buenos escritores, y sería muy beneficioso para estos programadores (entre los que se incluye ella misma) aprender ciertas nociones que se aplican con éxito en la literatura, como son el uso de la empatía con los personajes como motivación para la lectura y el tener una línea narrativa, que daría una sensación de evolución y sentido último a la experiencia virtual. Según Pearce, es mucho más difícil diseñar una historia en un entorno virtual que en uno narrativo:

Because, the closer you are to a character, the more room there is for the stink of inauthenticity to seep through. If I ask you not simply to observe but to *become* a character, I must give you some compelling motivation to do so. With interactive media, you can walk away at any moment, so I have to give you a good reason to stay (123).

Por tanto, es importante dominar los principios de la ficción lineal para poder comprender los principios de la no-lineal, en este caso, para poder construir narrativas interactivas en tres dimensiones que atrapen a su lector/jugador.

¹³ David Jay Bolter es autor de *Writing Space* (Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1990).

Según Pearce, en su preocupación por mejorar la representación espacial, la mayoría de los entornos virtuales han descuidado la cuarta dimensión, el tiempo:

Perceived as a problem of architecture, not of narrative, most worlds in cyberspace are designed as raw space with no program, no theater, no activity, no agenda. This is particularly the case with multi-user spaces or on-line communities on the web. People go there, but there is nothing to do, no story, and neither content nor context. Upon entering these worlds, you find yourself wondering aimlessly through a digital ghost town. You feel as if the clock has stopped at some indeterminate time (1997: 334).

En definitiva, es precisamente la falta de narrativa o de contenido de estos entornos virtuales los que les hacen parecer fríos y sin vida. La percepción de esta diseñadora de entornos virtuales, que destaca la necesidad de aplicar conceptos literarios al “texto” virtual, contrasta con la postura de tecnófilos como Ryan (2001) o Murray (1997), que promueven el nuevo paradigma informático como base explicativa de la literatura. Pearce es pragmática a la hora de reconocer las enseñanzas que el *homo* tipográfico todavía puede transmitir al nuevo *homo* audiovisual, a pesar de reconocer que la tecnología informática está transformando el concepto de libro y de lectura.

3.3.3. Centro y periferia en el ritual de la ciberlectura.

La llegada de la tecnología digital ha transformado la economía de la cultura del libro de tal modo que los antiguos guardianes del orden de lectura; la edición, la prensa, y la crítica, elementos que identificamos con el centro del ritual de lectura, con los maestros de ceremonia, experimentan ciertos temblores. Qué duda cabe que la facilidad para publicar en la red está cambiando las reglas

que servían para canalizar, controlar e utilizar la lectura social y políticamente. Uno de los cambios fundamentales que ha introducido la tecnología digital ha sido la de invertir la antigua fórmula de reproducir un texto original en miles de copias, por la de un original accesible a miles de lectores, los cuales tienen la libertad de realizar copias *ad infinitum*.

Hoy en día estamos ante una situación en la que el texto digital (nos referimos aquí al hipertexto y a otros cibertextos fuera del círculo de la publicación impresa) parece encontrarse en tierra de nadie. Por un lado, puede parecer que la literatura digital no está afectando gravemente a la impresa, pues los editores de libros impresos no parecen tener especial interés en publicar literatura digital, y hay pocos editores que se dediquen exclusivamente a ella. Se da la paradoja de que librerías virtuales como Amazon.com están casi completamente orientadas hacia la venta de textos impresos. Todos los indicios parecen indicar que el texto digital se desarrollará en paralelo al texto impreso, como un nuevo medio, incorporando elementos que no entran dentro del concepto de libro tradicional, como es la simulación electrónica de realidades virtuales y un grado cada vez mayor de tecnología multimedia. Por otro lado, la digitalización del texto está afectando directamente el ritual de lectura pues el texto se convierte en un objeto mucho más maleable y flexible que nunca. Se puede transmitir y comercializar rápidamente a través de Internet, modificar y reeditar con facilidad, e incluso se puede dar al lector la opción respecto al tipo de versión del texto que prefiera (una copia en CD-Rom, directamente en pantalla, o impreso).

El centro de este nuevo orden de lectura gira en torno a las demandas de los grupos con capacidad adquisitiva dentro de la sociedad de la información actual. Dentro de la lectura por placer, se ha constatado en los últimos tiempos una atomización de la demanda que se orienta hacia una lectura a la carta cada vez más individualizada (Petrucci, 1998). Internet parece surgir justo para responder a una necesidad ya existente dentro de la sociedad occidental, la de satisfacer las necesidades lectoras de multitud de subculturas, cada una con sus libros y autores de culto, las cuales en muchos casos no pueden ser satisfechas por las editoriales existentes. Un ejemplo de esta tendencia es la invitación de las ediciones digitales de los periódicos a que el lector seleccione el tipo de noticias que quiere recibir, en una edición personalizada (el *The Daily You* de la novela de ciencia ficción *Synners* (1991:27), de Pat Cadigan). En *Synners*, Cadigan hace una parodia de esta evolución de los medios de comunicación y la lleva a sus consecuencias más grotescas, representando una sociedad americana totalmente dividida en subculturas cuya identidad viene determinada por el tipo de lecturas que realiza, hasta tal punto de que la información queda enterrada bajo una serie interminable de clasificaciones y subdivisiones temáticas tan complejas que es prácticamente imposible no sólo encontrar lo que uno quiere, sino leer con agilidad los textos orientados hacia un subgrupo diferente del propio.¹⁴

¹⁴ Sam, una de las protagonistas de *Synners*, pide ayuda a un pirata informático profesional, Fez, para encontrar información acerca de la compra de una compañía:

“How did you look up the news of the acquisition, dear?”

She told him. “Ah, yes, they must have buried that little item in the hard-core biz news. You’d have had to have your defaults set a particular way to get it.” (...) The general dataline menu came up on the screen, and he touched the BizNet listing with his little finger. Immediately the screen filled with BizNet’s menu, divided into six dense sections.

Sam could feel her eyes crossing. “Jesus, what a mess.”

En su capacidad de convocar lectores frente a la pantalla, el medio digital crea sus propios ritos de lectura. Como todo rito, la lectura en pantalla tiene la facultad de definir a un grupo de elegidos mediante la exclusión indirecta de aquellos que no tienen acceso al medio. Como destacó Bourdieu (1985), utilizando el ejemplo de la ceremonia ritual de la circuncisión, el rito tiene la propiedad de marcar a un conjunto escondido con relación al cual se define el grupo instituido. En su ejemplo, el conjunto escondido es el de las mujeres que, al quedar fuera del ritual, sirven para demostrar lo que el ritual simboliza, la definición de la masculinidad como la no-feminidad. Desde esta perspectiva, el significado profundo de este rito de paso es el de instaurar la diferencia entre los dos conjuntos.

Uno de los factores fundamentales, aunque no el único, que determina quién se considera a sí mismo miembro de la cibercultura y quién no, es el tener conexión a la Red. A pesar de que las predicciones para el futuro son muy optimistas (“En cinco años la mitad de los usuarios de Internet estarán en el tercer mundo”, *Noticiasdot.com*, 22/11/03), todavía un gran número de personas no tiene acceso a Internet. Dadas las ventajas para el individuo que ofrece el ciberespacio, el problema del acceso se ha convertido en un asunto político, del que deriva el problema del analfabetismo tecnológico. Mediante programas de

“Your hard-core biz type can scan this as easily as you can scan a program in your favourite assembly language,” Fez said, giving her an amused glance. “BizNet went to great lengths to customize this for their serious subscribers –eye tracking tests on the layouts (...) BizNet is the epitome of narrow casting. As opposed to old-style broadcasting. Focused information, no waste.”

(...)

“In time the language of every subgroup will get as specialized as the data it uses, and we’ll have a new set of suburbs in the global village. Or rather the same old suburbs with new names.” (Cadigan, 1991: 51-52).

educación y ayudas económicas, los gobiernos tratan de acercar las nuevas tecnologías a un número cada vez mayor de usuarios. Paliar el problema del acceso es, sin embargo, sólo una parte del problema de la integración tecnológica. Es necesario tener en cuenta el tipo de comunidad de lectores que se está dibujando en las representaciones de la cibercultura, pues, al tomar al usuario medio americano implícitamente como modelo en la mayoría de los estudios etnográficos de la cibercultura, se está excluyendo no sólo a comunidades futuras de otros orígenes culturales, sino también a comunidades que ya participan de la cibercultura, y que manifiestan prácticas y rituales alternativos al modelo dominante.

Como ya estudió Long, la ausencia de ciertos grupos sociales en las representaciones de la lectura, en este caso de la lectura ciberculta, es tan delimitador o más que su dificultad de acceso a la lectura, o a Internet en este caso. Podemos concluir que la falta de representación de ciertos tipos de lectores cibercultos los hace invisibles y dificulta su integración en la cibercultura tanto o más que las dificultades tecnológicas que puedan tener para acceder al medio.

Cada comunidad vive la experiencia ciberespacial a través de las idiosincrasias de su cultura. El estudio intercultural de la cibercultura nos hace ver que no es tanto la tecnología la que impone unos hábitos de lectura y de intercambio, sino que cada cultura sólo es capaz de proyectar una cantidad predeterminada de posibilidades de uso a la tecnología que tiene a su alcance. O lo que es lo mismo, modificando la máxima de McLuhan, el medio es *sólo* la mitad del mensaje.



Cibercafé en los suburbios de Dakar, Senegal. Fotografía de Noel Quidu.

La experiencia de lectura ciberespacial que tengan estos niños, que esperan su turno tras dos únicos ordenadores, será muy diferente a la que pueda tener un cibernauta canadiense, por ejemplo, mientras *chatea* junto a su bebida humeante olvidado en un rincón de un cibercafé.

Un enfoque diferente aplicado a la cibercultura, que contrasta con el estereotipo del lector solitario, lo encontramos en la visión de la diseñadora de modas senegalesa Oumou Sy, cuya nueva iniciativa ha sido la de abrir el primer cibercafé de Senegal. Su intención ha sido no imitar la fórmula para este tipo de cafés que se ha utilizado en otras ciudades del mundo, sino la de adaptar la idiosincrasia africana a la tecnología informática. El café tiene distintos ambientes y su infraestructura facilita el intercambio entre personas y medios. En la zona de ordenadores, varias sillas se sitúan frente a cada uno de los monitores, rompiendo el estereotipo del cibercafé en el que cibernautas solitarios comparten un espacio común pero no su experiencia. Por el contrario, la organización del café de Sy es un reflejo fiel de la experiencia colectiva de una comunidad que - al igual que gusta de disfrutar de la televisión en compañía, pues los comentarios de los demás sobre lo que se está viendo forman parte sustancial del entretenimiento, y dónde el *zapping* neurótico no se usa- vive la experiencia ciberespacial también en comunidad. El café tiene también otros ambientes que fomentan la integración del ciberespacio en la vida cotidiana de forma natural,

sin los extremos de completo aislamiento y desorientación temporal que se asocian al estereotipo del cibernauta solitario. Un bar normal y una terraza fomentan la conversación, mientras que una biblioteca contigua a la sala de ordenadores establece el vínculo entre el medio digital y el medio impreso.

En la relación tecnología/cultura, la identidad cultural de la comunidad determina la forma en que la nueva tecnología será integrada dentro de la vida cotidiana. Pero el medio digital, con su aureola de alta tecnología, produce un efecto de exclusión a un nivel mucho más profundo que el problema del acceso o de la lengua franca. Como expresa el artista Guillermo Gómez-Peña en relación a la cultura latina:

The mythology goes like this. Mexicans (and other Latinos) can't handle high technology. Caught between a preindustrial past and an imposed postmodernity, we continue to be manual beings – *homo fabers* par excellence, imaginative artisans (not technicians) – and our understanding of the world is strictly political, poetical, or metaphysical at best, but certainly not scientific ("The Virtual Barrio", 284).

Estos estereotipos afectan la manera en la que los sujetos construyen su identidad en relación con la tecnología. Para muchas culturas, la tecnología digital (al igual que la radio, la televisión, la calculadora o la cámara de vídeo), es simplemente un producto extranjero, vehículo de valores extraños a su cultura. El estereotipo funciona en ambas direcciones. En palabras de Gómez-Peña, el mejicano, por ejemplo, no duda en apuntar hacia el hecho de que los ordenadores son la fuente de la incapacidad social y la psicosis sexual de los anglos, cuya comunicación está totalmente mediada por teléfonos, faxes, ordenadores, etc., mientras que los latinos están en contacto con su "yo" primigenio y socializan profundamente, negociando información de forma ritualizada y sensual. La

asunción en esta simplificación binaria, es que el latino (en representación de las culturas subdesarrolladas en general) percibe su identidad sin la esquizofrenia de separación mente/cuerpo que parece enfermar a la sociedad de la información, y de la que el desarrollo del ciberespacio es su síntoma más evidente. Para poder participar por completo en una comunidad virtual, por ejemplo, uno debe aceptar la premisa de que el “telecontacto” digital es un tipo alternativo de contacto pero no por ello menos “real”, una base para la comunicación vía ordenador que muchos no están dispuestos a aceptar. Los prejuicios culturales de un mejicano, por ejemplo, impiden dotar el mismo estatus a las relaciones virtuales que a las normales; “no te conozco en persona, por tanto no significa gran cosa hablar contigo” (1996: 282).

Pero la realidad rompe esta visión monolítica de ambos bloques (grupo instituido, grupo excluido); el americano medio tampoco entiende las nuevas tecnologías, y las mujeres y los Afroamericanos no tienen el mismo acceso al ciberespacio. El Otro dentro de la cultura americana es también el aborigen, el nativo norteamericano, como apunta Loretta Todd (1996) en “Aboriginal Narratives in Cyberspace”, cuyo entendimiento de la realidad virtual viene mediado por las experiencias shamánicas de su cultura, asimilando la corriente tecnopagana que envuelve las narrativas digitales del ciberespacio dentro de una cosmovisión que ya tiene la estructura politeísta incorporada. Por otro lado, los países menos desarrollados han integrado de formas variopintas las nuevas tecnologías a sus vidas, de manera que uno puede visitar un cibercafé en medio de la sierra Lacandona y la revolución Zapatista puede llevarse a cabo

principalmente a través de la Red, a pesar de que muchos pueblos de la región de Chiapas tienen problemas de alcantarillado e higiene pública. Siguiendo la máxima de William Gibson, “la calle encuentra sus propios usos para las cosas” (Dery, 1996: 59).

El ordenador se convierte en la pieza clave de un ritual de lectura que separa a la vez que une a culturas distantes, pues cada una ha asimilado de distinta forma su nueva presencia en la vida cotidiana. Tanto si se incluye entre los objetos de culto familiares, junto al televisor y el vídeo, decorándose con imágenes de la Virgen de Guadalupe, o si se convierte en otra herramienta más de trabajo, el ordenador es un elemento cada vez más común a lo largo y ancho de la aldea global.

Artistas como Gómez-Peña, analfabetos tecnológicos del otro lado de la frontera digital, hacen una lectura crítica de las nuevas tecnologías desde su posición de desposeídos que expresa el grado de hibridización y contradicción existente dentro de la cibercultura. Los ordenadores evocan fascinación y repulsión a partes iguales:

I don't quite understand them, yet I am seduced by them; I don't know how they work, but I love how they look and what they do; I criticize my colleagues who are acritically immersed in new technology, yet I silently envy them. I resent the fact that I am constantly told that as a “Latino” I am supposedly culturally handicapped or somehow unfit to handle high technology; yet once I have it in front of me, I am propelled to work against it, to question it, to expose it, to subvert it, to imbue it with humor, *linguas polutas* –Spanglish, Frangle, gringonol, and radical politics. In doing so, I become a sort of Mexican virus, the cyber-version of the Mexican fly: tiny, irritating, inescapable, and highly contagious. Contradiction prevails. (“The Virtual Barrio”, 282).

En su alianza con los tecno-piratas y demás coyotes, Gómez-Peña¹⁵ se alinea al lado de una cibercultura fronteriza que lucha a su vez por conseguir y mantener su parte del pastel ciberespacial. Otros artistas, críticos y escritores de Latinoamérica, como Piscitelli (2002), Fajardo (1999), o Escobar (1994), reflexionan también sobre este estatus de excluidos, de invisibles, de participantes pasivos y no constructores del ciberespacio, al que se ve relegada una parte importante de la humanidad.

No obstante, esta forma de “leer” la tecnología digital desde fuera, desde el grupo de los excluidos, también forma parte de la cibercultura. La lectura en pantalla es para muchas comunidades un rito culturalmente lejano, pero a pesar de todo presente. El estereotipo del cibernauta sobre el que se basan las

¹⁵ Los proyectos de Guillermo Gómez-Peña en el ciberespacio se pueden visitar en la página web <http://www.rice.edu/projects/Cyvervato>, que lleva por título: THE SHAME-MAN AND EL MEXICAN'T MEET THE CYBER-VATO at the Ethno-CyberPunk Trading Post & Curio Shop on the Electronic Frontier. Estos proyectos incluyen un confesionario virtual (<<http://www.echonyc.com/~confess/>>), cuya presentación es la siguiente:

*Welcome to the
"Temple of Confessions"
Are you spiritually empty, sexually lonely, or politically confused?
Two border saints from a pagan
religion recently banned in the southwest have found sanctuary
here in the virtual barrio.
Once you enter this site, be prepared to confess your fears, desires, fantasies and mythologies
regarding the Latino and the indigenous other.
Don't be culeros!!*

El visitante también encuentra una encuesta etnográfica sobre inmigración, experiencias interculturales, lenguas, corrección política, y arte, que explora las opiniones de los cibernautas sobre estos temas, a la vez que se convierte en una experiencia interactiva, cuyos provocativos interrogantes del tipo “are you currently experiencing compassion fatigue?”, exceden los parámetros de una encuesta “oficial”. El uso de grabaciones de voz además de enlaces textuales se presenta como nota distintiva del carácter latino de la página web o “barrio virtual”, que introduce así la diferencia dentro de la cibercultura dominante. (“Techno-Ethno-Graphic Profile” en <<http://www.rice.edu/projects/CyberVato/main.quest.htm>>).

representaciones actuales - el de un hábil lector, entrenado en su niñez con videojuegos, que se mueve como pez en el agua en el nuevo medio- se empieza a desdibujar a medida que nuevos usuarios hacen su aparición en el ciberespacio, asimilando esta experiencia de forma diferente según su cultura, contaminando con nuevas lenguas, nuevos hábitos de lectura, a la versión dominante y monolítica de la cibercultura, dando lugar a una profusión de ciberculturas.

Por tanto, no sólo la alfabetización tecnológica debe emerger como ideología, sino que la antropología debe hacer visible las experiencias que permanecen en el anonimato, pues éstas presentan la diversidad y la diferencia, la otredad dentro del ciberespacio, y muestran formas alternativas de concebir nuestra relación con la tecnología.

3.3.4. Sobrecarga de información y tecnopoder.

La sobrecarga de información endémica al ciberespacio es, según el sociólogo Tim Jordan, el problema principal sobre el que se construye una jerarquía de lectores. El ciberespacio aumenta su complejidad exponencialmente, creando una “espiral de tecnopoder” (1999: 101). Esto significa que, para poder manejar la sobrecarga de información, la tecnología del ciberespacio debe volverse cada vez más compleja, lo que hace que sea cada vez más difícil para sus usuarios el moldear la tecnología de acuerdo con sus valores. El usuario utiliza la tecnología como herramienta, pero tiene limitado acceso a la transformación y creación de herramientas tecnológicas. De este proceso emerge una élite, una comunidad cuyo mayor conocimiento técnico le permite manipular

la tecnología del ciberespacio, pues son los encargados de crearla (de programarla, de escribir sus códigos). Como vemos en la novela *Snowcrash* de Neal Stephenson, su protagonista Hiro siempre gana las peleas con espadas en el metaverso (el nombre que da Stephenson a su ciberespacio de ficción). Sin embargo, como alguien le recuerda con ironía, él fue quién programó la posibilidad de tener peleas de espadas en el espacio virtual en primer lugar.

Esta élite, capaz de manejar la sobrecarga de información mediante sus conocimientos tecnológicos, emerge como el poder dominante del ciberespacio. Si el ciberespacio es un metatexto, los programadores son sus escritores. Aunque no sería del todo apropiado concebir al programador como un ser totalmente libre y absolutamente poderoso, tampoco lo sería asignarle el papel de mero escriba. Pues, como expone Jordan, a diferencia de otros sistemas, el ciberespacio está casi totalmente basado sobre el tecnopoder (1999: 130-131). Por otro lado, el poder de los lectores o usuarios comunes también ha aumentado gracias al desarrollo de Internet, pues los programas han evolucionado hacia una mayor simplificación para el usuario, al que ya no se requiere que conozca un lenguaje informático para poder utilizar el ordenador. De acuerdo con la visión de Jordan, nos encontramos en un momento en el que élites e individuos parecen ganar poder simultáneamente, a pesar de que su previsión acerca de la dirección que tomarán las cibernaciones es hacia un control creciente de élites basadas en el tecnopoder, y una pérdida progresiva de control del individuo sobre la fibra del ciberespacio (1999: 128).

El desarrollo del ciberespacio se basa en un aumento de la complejidad a nivel de subtexto (el código programado invisible para el usuario) sobre la que descansa la mayor simplicidad de uso de la interfaz (lo que aparece en pantalla), la cual invita a un mayor número de usuarios a producir información que, a su vez, volverá a causar sobrecarga, y se necesitarán nuevos medios para volver a facilitar la lectura y la búsqueda de información. Este mecanismo encaja con la cuarta ley de las tétradas de McLuhan, la regresión. Jordan explica este proceso circular en tres etapas:

First, information overload is an automatic result of entering cyberspace; the world of information is the world of too much information. Second, problems of information overload are normally dealt with by introducing new technological tools that both manage information and place further technological distance between user and information. Third, the new technological tools simply return users, after varying lengths of time, to the first step because new forms of information overload emerge (Jordan, 128).

Una de las herramientas tecnológicas que se presenta como la solución a la sobrecarga de información es la realidad virtual. La idea central tras la propuesta de la realidad virtual como un sistema mejor adaptado para el manejo de la información es que cuantos más sentidos estén involucrados en el acto de “lectura”, o de procesamiento de datos, más medios tendrá nuestro cerebro para orientarse en el complejo entramado informativo que hemos acumulado. Como ha señalado Hayles:

Cyberspace can also be used to cope with that affliction of the postmodern age, *too much information*. Creating direct feedback loops between data and human senses allows information to be processed holistically, much as environmental cues are (1993: 309).

El recalentamiento del medio impreso provocado por su asimilación en el medio digital se corrige mediante la creación de espacios simulados por ordenador en los que el lector tiene la sensación de estar inmerso, de pasear entre información que se materializa ante sus ojos en signos iconográficos, y hacia la que puede tener una respuesta corporal completa. Hayles ofrece como ejemplos los trabajos de Michael Spring¹⁶ y Scott Fisher¹⁷ en los que se proponen ejemplos de bibliotecas en realidad virtual en las que los usuarios pueden formular preguntas y los datos aparecen representados espacialmente, utilizando distintas configuraciones y colores, según sea su relación con la pregunta. Los datos principales se verán en un color, los secundarios en otro, pruebas a favor o en contra en distintos colores, etc. La propuesta de Fisher incluye el uso de un casco y un traje que permita al usuario manejar físicamente la información, organizando los bloques de datos en un espacio proyectado en tres dimensiones.

Otra idea para el manejo de la información es el desarrollo de paneles interactivos, pizarras ultramodernas en las que se puede acceder y modificar todo tipo de datos. Este es uno de los proyectos del Stanford Interactivity Laboratory, cuya versión futurista aparece en la película *Minority Report*, basada en un relato del mismo nombre de Philip K. Dick¹⁸. El policía John Anderton hace uso de guantes interactivos con los que puede organizar, expandir, escudriñar, a gran velocidad todo tipo de información, principalmente imágenes, en una gran pantalla sobre la pared.

¹⁶ Michael Spring, "information with Virtual Reality," *Multimedia Review* 1 (Summer 1990), pp.10-12.

¹⁷ Scott Fisher, "Personal Simulations and Telepresence," *Multimedia Review* 1 (Summer 1990), p.24.

3.3.5. El nuevo orden de lectura:

Hasta ahora, el lector contaba con los antiguos guardianes de la lectura; los críticos, los editores, los profesores, los bibliotecarios, y los libreros, para seleccionar sus lecturas, hacerlas accesibles, y ordenarlas en cánones que tenían, entre otras, la función de reducir la sobrecarga de información. Todos ellos son testigos de la llegada de un nuevo orden de lectura que introduce cambios estructurales en el ejercicio de esta actividad. El papel que juega Internet como proveedor de información amenaza con convertirlos en especies en vías de extinción¹⁹ y, sin embargo, nunca antes fue tan necesaria como ahora su labor orientadora.

Como hemos visto, uno de los principales males de este nuevo orden de lectura, fruto de la fusión entre la tecnología digital y el mundo de la cultura, es que el medio creado para facilitar el acceso directo a los textos, soslayando antiguas jerarquías, ha revertido en una nueva sobrecarga informativa. Este efecto se exagera cuando va acompañado de un lector desprovisto de guía, cuya falta de objetivos de búsqueda y criterios de selección es la causa principal de la sensación de sobrecarga. La facilidad de acceso a la información que ofrece Internet resulta inútil si el lector no sabe lo que está buscando.

Este vacío de valores de búsqueda se proyecta también en la propia tecnología, que parece crear una promesa de respuestas en la inalcanzable línea

¹⁸ Relato publicado por primera vez en enero de 1956 en la revista *Fantastic Universe*.

¹⁹ El precio fijo, las grandes superficies e Internet se presentan como los responsables de la caída del pequeño librero, pero también del pequeño editor y del pequeño lector, para los que, como dice Mario Muchnik, llegan malos tiempos. Las editoriales se convierten en proveedores impersonales de los grandes almacenes, y los buscadores electrónicos en los bibliotecarios posthumanos que ordenan nuestras lecturas.

del horizonte informativo. Según Jordan, es el medio virtual el que crea el ansia informativa:

It is not that people are paralysed by too much information, though they can be, but that there is always the conviction that just around the corner, with some new technology, we will finally be able to master this world of information and truly know what we want, when we want to. An abstract hunger for a virtually infinite amount of information is created and that can never be satisfied (Jordan, 1999: 128).

La inmediatez con la que se accede a la información en pantalla provoca un ansia similar a la que se puede experimentar en una gran biblioteca. No obstante, este ansia se reduce considerablemente en el caso del lector crítico, el cual ha desarrollado un gusto particular y exquisito, y para el que las buenas obras siguen siendo tan escasas como tesoros escondidos.

El nuevo orden de lectura difiere del anterior en su descontextualización de la información, la cual se materializa en la pantalla del ordenador organizada según las misteriosas leyes de los buscadores electrónicos. Sin un contexto de lectura determinado por una comunidad de lectores, con sus objetivos y sus lectores expertos, el horizonte de expectativas del lector queda una y otra vez frustrado por el crecimiento exponencial de la información a su alcance.

Más allá de nuevos y más precisos buscadores electrónicos, el placer de la lectura se ve satisfecho cuando se une con la capacidad de manejar y controlar la sobrecarga de información. Este poder reside, en el caso de la lectura literaria, en la pericia del navegante para detectar con rapidez *cuándo* hay literatura, una experiencia que depende tanto de su habilidad para reconocer textos de calidad, como de su capacidad para enriquecerlos con su propio bagaje intertextual y vivencial. Esta capacidad del lector “literario” representa el ejercicio de una

competencia literaria que se ha aprendido en el seno de una comunidad de lectores y que se manifiesta en una actuación también literaria en el acto de lectura que lleva a cabo. Como expresa Juan José García Noblejas en relación a los nuevos pactos de lectura que el medio digital exige, la figura del lector se ha transformado en la de un lector-navegante que dirige con habilidad su embarcación a través de un mar de información:

A fin de cuentas, la iniciativa de Gibson, al hablar de “cibespacio” tiene sentido. Sobre todo, si recordamos que el *kibernetes* era, en griego, el nombre del piloto o del timonel de una embarcación. Es probable que las cuestiones planteadas con los nuevos pactos de lectura y con los horizontes de expectativas en los medios de comunicación puedan sintetizarse en torno a esta figura. En último término, se trata de aprender o de actualizar el arte de saber navegar, tanto en nuestro mundo de cada día, como en los mundos posibles que nos ofrecen los medios. O quizá, mejor dicho, entre todos ellos (García Noblejas, 1996: 188).

El “arte de saber navegar” es lo que distingue a un lector profesional de un aficionado. Para saber mantener el rumbo, el lector despliega su conocimiento en una serie de estrategias de lectura. Entre ellas, la aportación y la identificación de referencias intertextuales que es capaz de hacer el lector profesional, se convierte en una estrategia de lectura que tiene la virtud, no sólo de enriquecer la lectura, sino también de contextualizar la información. Esta estrategia tiene, por tanto, la paradójica función de anclar el texto en un contexto de lectura, lo cual permite al lector manejar la información que contiene en lugar de expandirla hacia el infinito. La intertextualidad, desarrollada en el marco de una comunidad discursiva, es necesaria también para establecer unos criterios de calidad basados en la comparación.

Los lectores expertos dentro de una comunidad ayudan a transmitir su red particular de conexiones intertextuales. Esta red, cual estructura mental compleja y rizomática, difícilmente asimilable a un simple sistema de categorías, es (por el momento) el producto inextricable de la mente humana. No obstante, realiza una función equiparable a la de los buscadores electrónicos pues, una vez puesta en funcionamiento como modo de lectura, agiliza la búsqueda de textos que promuevan esa cualidad también inclasificable de lo literario.

Dentro del ciberespacio, el ciberlector ha necesitado incorporar a sus anteriores estrategias de lectura nuevas estrategias de búsqueda. Conocer el funcionamiento de los buscadores electrónicos como *Google*, *Altavista*, *Yahoo*, etc., es una herramienta esencial para el lector que quiera manejarse en el metatexto global en el que se integra toda la información contenida en la Red.

Desde el punto de vista técnico, uno de los principales problemas a la hora de seleccionar información es el de contextualizar la petición correctamente. Los buscadores electrónicos, que de algún modo sustituyen a los guías de lectura tradicionales, son programas informáticos cuyo funcionamiento debe ser conocido por el usuario para poder delimitar el contexto de la información requerida. Este tipo de buscadores funcionan mediante lenguajes informáticos, llamados “Boolean search languages”, que siguen principios de la lógica matemática y la estadística.

Este tipo de procesamiento de la información²⁰ es aceptable para una comunidad científica que está acostumbrada a trabajar con categorías y

²⁰ Hay dos tipos de programas buscadores, aquellos que funcionan mediante palabras clave (“Keyword search languages”) y los más sofisticados, que pueden restringir y refinar la

construcciones lógicas, pero deja desarmada a gran parte de las comunidades no especializadas que carece de los métodos de búsqueda apropiados para interactuar con un organismo tecnológico como es el ordenador. Se han intentado desarrollar programas basados en las formas de procesamiento de los lenguajes naturales, haciendo hincapié en el uso del contexto y de los lazos semánticos, sin demasiado éxito.

La tendencia que se dibuja es la de un trabajo de selección colaborativo, en el que un bibliotecario experto interactúa con un programa de búsqueda, uniendo el enfoque intuitivo del ser humano con la eficacia y el poder de procesamiento de la máquina. Esta labor es mucho más eficaz cuando la realiza un humano en conjunción con un programa informático, que cuando se intenta desarrollar un nuevo programa informático que imite las formulaciones de los lenguajes naturales y los traduzca a un lenguaje formal (Ricardo, 1998).

En las novelas de ciencia ficción características de la cibercultura, los buscadores de información son ciborgs, híbridos mitad máquina y mitad hombre. Pero cabe destacar que su eficacia a menudo depende del grado de conciencia de su lado humano. La inteligencia artificial que aparece en *Synners* (Cadigan, 1991), *Art Fish*, llega a su perfección cuando se funde con la conciencia incorpórea del joven Mark Visual, formando una nueva entidad dual y asexual.

búsqueda de palabras clave mediante el uso de los siguientes operadores: “Y” (que reúne documentos que contengan varias palabras clave), “O” (que selecciona documentos en los que aparecen unas palabras u otras), y “NO” (que limita el conjunto de documentos, excluyendo aquellos que a pesar de contener la palabra clave también incluyen la palabra no deseada). “Google”, probablemente el buscador más potente, combina ambos tipos. Su sistema de búsqueda está basado en la aplicación de principios de la lógica difusa (“fuzzy logic”), mediante los cuales una cantidad ingente de documentos es explorada, y posteriormente organiza el orden de aparición de las páginas según su popularidad (dependiendo del número de enlaces que otras páginas hayan establecido con ellas).

En *Neuromante* (Gibson, 1984), el guía del protagonista Case, es el fantasma de un *hacker* muerto, McCoy Pauley, inmortalizado dentro de la “Matriz” mediante un programa de ordenador que reproduce su anterior personalidad. Su ayuda, no obstante, es limitada pues, como configuración puramente electrónica, no es consciente de que ya no está realmente vivo, ni de lo que eso significa. Ryumin, el viejo periodista de *Schismatrix Plus* (Sterling, 1996) acaba por convertirse en un “wirehead”, nombre que reciben los que deciden abandonar su cuerpo por una existencia puramente mental y eterna en los vericuetos informativos de las redes interplanetarias de ordenadores, pero a diferencia de McCoy en *Neuromante*, Ryumin todavía es consciente de su anterior existencia humana y ayuda a buscar la información que necesita el protagonista. El bibliotecario virtual de *Snowcrash* (Stephenson, 1992) es un personaje cómico, pues su incapacidad para entender el humor, las analogías y el pensamiento especulativo del protagonista continuamente revela las dificultades de traducción entre el lenguaje humano y el de la máquina.

No sólo los nuevos guías de lectura aparecen representados como ciborgs sino que, como veremos en el capítulo 6, el tipo de subjetividad asociado al lector ideal de la cibercultura es también una especie de ciborg. El *hacker*, producto de la simbiosis prolongada entre el hombre y su prótesis informática, es el nuevo lector informado, un personaje cuya curiosidad le hace transgredir las reglas del juego y adivinar cómo funcionan las cosas. En el caso del nuevo orden de lectura, la labor del *hacker* es descubrir quién (o qué) maneja nuestras lecturas, pues ni siquiera las ciberlecturas son encuentros esporádicos y fortuitos, sino que

una mano invisible nos orienta hacia lo que está o no permitido leer, lo que es destacable, accesible, recuperable. La manipulación de las compañías sobre los buscadores y el orden de aparición de las páginas, transforma la comunicación en Internet en un proceso a medio camino entre el intercambio real de opiniones y la estrategia comercial. Para que el ciberlector pueda mantener unos criterios de calidad y compartir su experiencia literaria con la comunidad de ciberlectores, debe avanzar también en el conocimiento de las herramientas de búsqueda y de las estructuras que ordenan y controlan sus lecturas en la Red. Es en esta dirección en la que la figura del *hacker* emerge como baluarte de la cibercultura, convirtiéndose en el símbolo de la fusión entre el pensamiento intuitivo humanista y la disección racional, una habilidad que es necesaria para convertirse en buen lector del ciberespacio.

Capítulo 4

Cibertextos: El lector en el laberinto

I became a writer the day I bought my first computer, and that, by no coincidence, was the last day I knew with any certainty what a writer was (Dibbell, marzo,1993:1).

En un tiempo vertiginoso y enloquecedor las hipótesis de la ciencia-ficción de una matriz virtual se tejieron en forma concreta alrededor de la Web como nuevo soporte de conocimiento. De aquí a imaginar una versión infinitamente más inteligente y funcional que el espacio virtual del que hoy disponemos no hay sino que dar un solo paso. Pero esta vez quienes lo están transitando no son los escritores sino los ingenieros y los usuarios comunes (Piscitelli, 2002: 20).

En este capítulo vamos a explorar el concepto de “cibertexto” como término en el que se inscriben los nuevos rituales de escritura de la era digital. Como frutos de una nueva fusión entre tecnología y literatura, los “cibertextos” resultan difíciles de catalogar dado que su naturaleza híbrida puede llegar a ser inescrutable para el lector inexperto (inexperto no sólo en informática, como se podría pensar, sino también en teoría literaria). A pesar de que los textos siempre han sido extensiones tecnológicas del hombre, el grado de complejidad técnica del medio digital ha tenido la propiedad de destacar la dimensión tecnológica del texto, que hoy en día ya es ineludible. Por ello, las nuevas tecnologías aplicadas a la escritura han dado pie a nuevas formas textuales, pero también han lanzado una nueva mirada sobre determinados textos del pasado. No resulta muy productivo hacer un análisis aislado de la escritura electrónica sin tener en cuenta la tradición

literaria impresa, del mismo modo que ya no se pueden ignorar los principios técnicos sobre los que se basa la nueva producción textual. Para empezar, podríamos decir que los cibertextos pueden ser tipos de textos muy diferentes entre sí, pero todos ellos, de algún modo, son la base sobre la que se construye el ciberespacio.

El ciberespacio, tanto en sus versiones literarias como actuales, es un fenómeno eminentemente textual. Sin embargo, como destaca Piscitelli, su materialización en las redes de ordenadores actuales no ha sido llevada a cabo por los escritores. Esta ausencia del escritor se percibe como la causa de los principales defectos de una red que amenaza con engullir al lector en su maraña textual. La ausencia de forma y estructura, la redundancia de contenidos, la falta de calidad, son algunos de los males que podrían ser evitados, parece proponer Piscitelli, si los escritores tomaran cartas en el asunto.

Mientras tanto, las comunidades que construyen el ciberespacio permanecen ajenas a los criterios que anteriormente habían mantenido cierto orden en la producción textual. Los ingenieros y los usuarios comunes tienen otras expectativas, otros gustos, y otros amos. Las máquinas se convierten en nuevos receptores post-humanos; procesando, buscando, leyendo información que ha sido digitalizada para su fácil manejo. Sin embargo, el lector de carne y hueso nunca ha estado tan cerca de ser engullido por una lectura circular e interminable.

El acto de lectura, basado en unas convenciones genéricas que rigen el acto comunicativo entre escritores y lectores, era hasta ahora una actividad estructurada

en torno a un principio, algunos puntos de descanso y un fin. Hoy en día la lectura se presenta como una tarea desbordante, una actividad que puede desorientar profundamente al lector, pues los textos están fragmentados, escondidos bajo montañas hechas también de texto, careciendo de contexto (de autor, de género identificable, de intención...). Navegar entre modelos de texto diferentes, enlazados entre sí y unificados por un modo de inscripción común, el digital, es un nuevo modo de lectura para la cual se requiere una nueva retórica a compartir por lectores y escritores.

Los cambios que introduce la tecnología digital en los hábitos de lectura y escritura van poco a poco transformando no sólo las estructuras de género que orientaban al lector en sus lecturas, sino también la red de relaciones sociales que se crean mediante la escritura. Julian Dibbell¹, en su ensayo “The Writer a la Modem”, analiza los cambios que trae esta nueva economía de producción textual:

I have seen the writing on the bulletin board, and it promises an irreversible diffusion of authorship throughout the social body, a blurring past all recognition of the line between reader and writer. The structure of written work grows more diffuse as well –the intense coherence of heroic individual efforts gives way to the drifting dialogue of message bases and the trippy collaborative fictions of MUDs. And good luck trying to cull any regulating canon from this woozy corpus. You’ll find there is no center in the haze of ephemerae; even if you do, it will not hold (Dibbell, 1993:4).

A pesar de la dificultad, es posible dibujar las líneas del debate que se ha entablado sobre la literatura canónica de la cibercultura. De hecho, si la

¹ Julian Dibbell es un periodista especializado en tecnología que escribe para *Wired*, *Spin*, *Details*, y el *New York Times*. Es el escritor de “A Rape in Cyberspace”, uno de los ensayos más citados sobre el enmascaramiento de la identidad en la Red.

cibercultura existe es porque ya hay un corpus teórico que de fe de ella y un canon literario que funciona como punto de encuentro de la comunidad de ciberlectores. Estos textos son el reflejo de los cambios culturales que han acontecido tras la llegada de la tecnología digital y de la existencia de una comunidad de lectores críticos que está sentando las bases para su estudio.

De nuevo podemos percibir dos bandos: los entusiastas de las posibilidades artísticas que ofrece la tecnología digital y los críticos, luditas o escépticos, que no están dispuestos a aceptar un material de dudosa calidad literaria, a pesar de su indudable sofisticación tecnológica.

Los primeros, es decir, los críticos tecnófilos (Aarseth, Landow, Murray) proclaman las nuevas formas textuales como viva manifestación de los postulados postmodernistas, con su mezcla de géneros y registros, sus pastiches y *collages*, su carácter rizomático, discontinuo, sin clausura, con autores múltiples, etc., y presentan la escritura hipertextual como un nuevo género literario, pues en ella todas estas características parecen haberse materializado. En el frente opuesto, críticos como Aseguinolaza, Holland, o Rodríguez López exponen las contradicciones de los tecnófilos, que a menudo tienen que ver con una falta de profundidad en el análisis literario.

Muchos de los malentendidos surgen de una falta de discriminación entre los distintos usos de la palabra “texto”. Ya sea por el uso que hacen de ella distintos colectivos o, por el cambio de significado que acontece según el contexto en que aparezca, podemos distinguir tres usos del vocablo:

1. El conjunto de marcas visuales inscritas en el papel o en la pantalla del ordenador: el texto como objeto del mundo exterior (el nivel del significante).
2. El texto como el entramado de representaciones mentales o *interpretantes*² que construye un lector individual durante la actividad de la lectura: el texto como construcción mental (el nivel del significado).
3. El texto como el objeto simbólico que representa el punto de encuentro entre múltiples lectores y sus lecturas, un sistema de signos que adquiere su significado en el seno de las comunidades de lectores. Este último significado de “texto” es precisamente el que nos interesa, pues alude a la relación que se establece en el seno de una comunidad de lectores entre el texto como objeto y el texto como interpretante (el nivel del discurso o narrativa).

Esta trinidad del texto está siempre presente, a pesar de que las nuevas posibilidades de producción textual que ofrece la tecnología digital puedan ser utilizadas para desestabilizar (aparentemente) no sólo al texto como objeto, sino también al escritor como autor de ese texto, y con ello la jerarquía que distingue la producción de un lector/escritor profesional de la de un aficionado.

² Aplicando la terminología de Peirce, el interpretante es la representación mental del signo, que es a su vez un nuevo signo. El interpretante es por tanto el producto de un sistema de interpretación que transforma un signo en otro.

Cada cultura representa distintos rituales de producción textual en los que la relación entre las ideas y su manifestación externa (el rito, el texto como objeto), se transmite de distintas formas. Dentro de la crítica literaria, el concepto de género equivale de algún modo a la función del ritual. El género es el marco al que se acoge el artista y cuyas convenciones son reconocidas a su vez por su público, pues ambos están inmersos en la experiencia de múltiples lecturas, de anteriores rituales de interpretación simbólica. Es la matriz literaria, un espacio en el que el escritor da orden y coherencia a su experiencia cotidiana: “The writer is invited to match experience and form in a specific yet undertermined way” (Fowler, 1992)³. Así que el concepto de género establece unas reglas del juego, un “habitus” específico dentro del cual un escritor podrá dar forma a sus ideas partiendo de una base, no de un vacío. El género es, por tanto, el resultado de establecer unos criterios intertextuales que están en diálogo continuo con los ritos o modelos discursivos del momento.

Los géneros y convenciones literarias que están en vigor dentro de una cultura nos informan del tipo de intereses y conocimientos que son transmitidos dentro de ella, y de la información que se considera necesario codificar. Como recalca David Bleich en *Subjective Criticism*:

Which convention applies depends on what questions *we* ask, which knowledge is sought *now*, and for what purpose. The definition of literary regularities cannot proceed without a prior inquiry into contemporary collective interests. The multiplicity of directions in current literary scholarship suggests that these interests are by no means self-evident and that a systematic way of disclosing them in communities of all sizes would

³ Citado por Swales, 1990: 37.

be advantageous. Awareness of the motivated conceptual categories in our own community creates the options and the motives for defining regularities in other communities, past or present (1978: 293).

Desde el punto de vista antropológico introducido por Malinowski, los géneros dentro de cada cultura contribuyen de manera esencial a mantener la estructura social, ya que tienen la función de satisfacer unas necesidades sociales y espirituales (Swales, 1990: 35). Por tanto es necesario conocer cuál es la percepción de una comunidad con respecto a sus propios géneros.

Junto con el hipertexto, el género literario que con más frecuencia se ha asociado con la cibercultura ha sido la ciencia ficción ciberpunk. Las novelas ciberpunk son, como expresa McLuhan con respecto a su idea de texto, ese tubo de ensayo en el que se intenta sacar a la superficie de la conciencia las silenciosas reglas estructurales, las suposiciones impuestas por el entorno tecnológico en el que el escritor se encuentra y que a su vez le procesa o transforma. En *The Medium is the Massage*, McLuhan insiste en que sólo podemos entender cómo la era electrónica ejerce su influencia sobre nosotros desde dentro, recreando esa experiencia del mundo procesado por la tecnología a través de sus mitos y del análisis profundo (1967:26).

No hay duda de que la cibercultura implica una nueva sensibilidad artística. Sus productos textuales característicos, el hipertexto y la novela de ciencia ficción ciberpunk, reflejan las dos dimensiones de este fenómeno. Por un lado, el hipertexto, como la fibra de ese macrotexto que es el ciberespacio, representa en

gran medida la tecnificación, la industrialización de lo imaginario. Por otro, el ciberpunk es una manifestación de una cultura que está viva, y por tanto, es capaz de reflexionar sobre su estado. No sólo puede manipular tecnológicamente su entorno (como el hacker), sino que también puede salir del marco tecnológico en el que se encuentra y engullirlo a su vez creativamente desde la perspectiva del medio impreso, y así transformar la experiencia digital *míticamente*.

Ambos “cibertextos”, el hipertexto y la literatura de ciencia ficción asociada con la cibercultura, se analizarán en este capítulo. En la primera parte, haremos una revisión del concepto de texto y textualidad a la luz de las nuevas formas narrativas que han evolucionado gracias al medio digital. La segunda parte tratará la noción de interactividad, un difuso concepto al que se atribuyen los cambios más significativos de la tecnología electrónica sobre la práctica y la teoría de la literatura. Por último, dedicaremos la tercera parte del capítulo al estudio de la intertextualidad en estas dos formas narrativas paradigmáticas de la cibercultura.

4.1. Cibertextos: El problema de la definición del texto literario en la cibercultura.

Robert Coover, en su controvertido artículo de “El fin de los libros” (1992), anunciaba que el soporte tradicional del texto literario estaba siendo amenazado ante la llegada de la narrativa digital. La amenaza parecía estar dirigida hacia el soporte y no hacia el concepto de lo literario. Sin embargo, la expresión “narrativa

digital” es para muchos autores, como veremos, un término que no depende de un soporte determinado sino de una nueva sensibilidad artística que afecta la perspectiva desde la que se lee y se vive la experiencia literaria.

En este momento, la compleja relación entre tecnología y literatura parece haber llegado a un nuevo punto de inflexión en el que las innovaciones tecnológicas están transformando el concepto mismo de lo que debe considerarse literatura. Como ha apuntado Paul A. Harris:

As writers and scholars begin to integrate hypertext novels, interactive fiction, and new writing media into their sense of the literary, we find a different sense emerging of such basic notions as authorship, textuality, and the reading process (1997:136).

Hoy en día la gran proliferación de términos como “narrativa digital”, “cibernarrativa”, “cibertextos”, “literatura ergódica”, “hipertexto”, “hiperlibro”, etc. dificultan el seguimiento del debate que divide a la comunidad académica de lectores. En este apartado vamos a tratar de definir con mayor precisión las fuerzas que están ejerciendo presión sobre los conceptos de “textualidad”, “autoría”, “lectura” y “literatura” dentro del nuevo ecosistema de medios constituido tras la llegada de la tecnología digital.

4.1.1. Textualidad:

La llegada de la tecnología digital no sólo ha transformado los rituales de lectura sino también la propia naturaleza de los textos hacia los que el lector dirige su atención. La experimentación con el medio digital ha llevado a los escritores a concebir nuevos modos de representación y expresión literaria, los cuales a su vez están modificando las categorías y géneros literarios de paradigmas anteriores.

Una de las preocupaciones fundamentales tiene que ver con la definición misma de textualidad pues, gracias a la digitalización de sonidos e imágenes, ésta puede incorporar nuevas dimensiones que hasta ahora se consideraban ajenas a la noción de texto que la tecnología de la imprenta promovió como soporte de la literatura.

Un ejemplo de esta transformación es la novela de Luis Goytisolo, *Mzungu* (1996). La novela se ofrece junto a un disco CD-Rom en el que aparecen imágenes de los personajes, los paisajes, la música y los sonidos que forman parte de la obra: “un texto narrativo tradicional que, sin solución de continuidad, acaba introduciendo a sus lectores en el mundo del vídeo interactivo” (Villanueva, 1999). Goytisolo experimenta con las nuevas posibilidades que ofrece la tecnología digital para mezclar distintos medios bajo un único concepto, “la novela”, el cual ha estado tradicionalmente ligado a la letra impresa y el libro.

Este tipo de propuestas plantean la cuestión de si la literatura y sus géneros, la novela por ejemplo, están o no inextricablemente unidos al medio impreso. La problemática se centra en dos formas contrapuestas de comprender la textualidad,

para algunos inevitablemente ligada a su soporte material y para otros una cualidad incorpórea que puede transportarse de un medio a otro.

Desde el punto de vista etnográfico, el texto, al igual que el concepto de comunidad, constituye un objeto de estudio cuya naturaleza es elusiva, pues depende no sólo de los criterios y objetivos del etnógrafo y su comunidad de referencia (a la que va dirigido su estudio), sino también de las convenciones y juicios de valor de la cultura que se está analizando (¿qué se entiende por texto dentro de la cibercultura?). Apuntando en la misma dirección, la influencia de la semiótica ha extendido el concepto de texto hasta abarcar cada actividad humana, pues cada interacción está regida por una serie de esquemas o guiones cuya naturaleza estructural se identifica como textual. Desde estas premisas, actividades como ir al cine o al supermercado pueden traducirse en textos socialmente aprendidos gracias a los cuales las percepciones sensoriales adquieren una estructura, son contrastadas y reinterpretadas. Partiendo de un concepto de texto tan sumamente abierto, nos sería difícil delimitar y clasificar el conjunto de los textos literarios si no fuera porque cada tipo de texto, como abstracción estructurada de la experiencia cotidiana, tiene a su vez un objetivo o función determinada dentro de un entorno cultural.

Es en el seno de cada cultura donde un tipo de textualidad en particular, por su capacidad de evocación y belleza, recibe el apelativo de literaria. Cómo se materialice depende del contexto social, histórico y cultural del que forma parte, de la tecnología y la función social que la literatura desempeñe, y por tanto,

podríamos decir que el texto literario toma la forma que una comunidad determinada decide otorgarle. De este modo, tanto el enfoque semiótico como el etnográfico nos dirigen nuestra mirada de vuelta a la comunidad de lectores.

Más adelante analizaremos qué se entiende por “cibertexto” dentro de la vertiente académica de la cibercultura. En general observamos dos tendencias respecto al significado que se otorga a este término. En primer lugar, “cibertexto” se usa como rúbrica bajo la que se engloba a todo tipo de textos que de un modo directo o indirecto están relacionados con la cibercultura. En este sentido tiene un significado similar al de “narrativas digitales”. En segundo lugar, el crítico Espen J. Aarseth ha popularizado la palabra “cibertexto” para hacer alusión a todo tipo de textos de naturaleza no-lineal.

4.1.1.1. Cibertextos y narrativas digitales:

Una de las tendencias más claras de la cibercultura respecto al tratamiento del texto es la de aglutinar bajo un mismo término productos culturales de índole muy diferente. Uno de los términos que se utiliza para clasificar los productos de la cibercultura es el de “narrativa digital”. Pero también han aparecido otros como “literatura digital”, “ficción interactiva”, o “cibertexto”, los cuales en ocasiones coinciden en un mismo significado, aunque a menudo distintos autores utilizan un mismo término para referirse a cosas distintas y todavía no se ha fijado una terminología aceptada por la mayoría. Frecuentemente estos términos se aplican a

textos que no comparten el mismo soporte material, ni el mismo tipo de autor o de lector, ni siquiera el mismo género o función narrativa. Sin embargo, se considera que los distintos tipos de textos clasificados bajo estas rúbricas comparten una serie de rasgos característicos de la cibercultura. Esperamos que una descripción de este embrollo textual ofrezca al mismo tiempo una visión panorámica de las distintas facciones e intereses que conforman esta nueva cultura.

El crítico de ciencia ficción Brooks Landon (1992), describe el uso que él hace de “narrativa digital”:

I use this umbrella term to cover a culturally charged spectrum of fragmented and fractalized contemporary fiction, including that of most Movement writers⁴, because it is non-medium-specific and applies to graphic novels, video, and interactive computer texts, any or all of which may well displace fixed-print text as the dominant literary form by the year 2000. (153).

Esta cita nos da una idea de la dificultad de disociar el concepto de texto de su soporte sin caer en contradicciones. Si el concepto de narrativa digital trasciende el medio, no tiene sentido afirmar que un tipo de narrativa vaya a desplazar a un medio en concreto, puesto que esto significaría el desplazamiento de una parte de sí a manos de ella misma. La contradicción se acentúa cuando el autor reduce su comentario posterior a textos impresos.

El vocablo “cibertexto” a menudo se aplica a la escritura puramente electrónica. Sin embargo, la mezcla de medios, géneros y estilos parece inevitable.

⁴ Se refiere al grupo de escritores de literatura de ciencia ficción que utilizan tanto el medio impreso como el electrónico, como William Gibson, Bruce Sterling o Lewis Shiner.

En el curso “Cybertexts and Cybermedia”⁵ ofrecido por la Universidad de Maryland, el profesor Matthew G. Kirchenbaum estudia hipertextos como *Patchwork Girl* de Shelley Jackson, junto con sus rizomas intertextuales entre los que se incluyen no sólo textos tradicionales como el *Frankenstein* de Mary Shelley sino también la escritura colaborativa de aficionados reunidos en el entorno virtual *FrankenMoo*.

Otros críticos utilizan el término “cibertexto” para referirse al conjunto de las “narrativas digitales”. Por ejemplo, Ian Lancashire, profesor del curso “Cybertexts”⁶ de la Universidad de Toronto, utiliza la palabra “cibertexto” para denominar una serie de modos discursivos en los que la tecnología informática interactúa con lo que él denomina “ciborgs”. Lancashire utiliza el término “ciborg” para referirse a autores, lectores críticos, analistas, y editores, a todos aquellos individuos que utilizan la tecnología informática para llevar a cabo las actividades que los definen. En el campo de la literatura, el ciborg es el tipo de lector y escritor en el que sin darnos cuenta nos hemos ido convirtiendo, un producto de la interacción entre la literatura y la tecnología. Así pues los autores y lectores que utilizan las herramientas cibernéticas para escribir y entender el mundo que les rodea son ciborgs, y producen y leen cibertextos⁷.

⁵ Curso ofertado el semestre de otoño del 2002 por el Departamento de Inglés. Para más información acceder al URL: <<http://www.glue.umd.edu/~mgk/courses/fall2002/379>>.

⁶ Este curso del Departamento de Inglés, ENG 6900Y: Cybertext, fue impartido por primera vez en la primavera del 2001. Para ver temario ir a la dirección: <<http://www.chass.utoronto.ca/~ian/index.html>>.

⁷ Según esta definición, un lector que utiliza Internet para leer cualquier texto, se convierte en ciborg y su lectura en cibertexto, aunque el original del texto sea un texto impreso. Y si, por el

Lancashire, siguiendo las teorías de McLuhan y Hall, considera el cibertexto no sólo como un texto extendido y ramificado, potenciado por la tecnología electrónica, sino como una prolongación del ser humano, del mismo modo que el ciborg es un ser humano que ha aumentado su potencial gracias a la máquina. Esta manera de comprender la interdependencia entre el ser humano y sus extensiones tecnológicas toma por válida la suposición principal de la cibernética; el mostrar que seres humanos y máquinas son fundamentalmente parecidos.

Desde los años 60, el trabajo de Norbert Weiner, se ha venido utilizando para recalcar la percepción de que los seres humanos y sus máquinas interactúan a un nivel tan íntimo que acaban pareciéndose. Por ejemplo, hombres y máquinas se autorregulan. Las computadoras que tras la Segunda Guerra Mundial surgieron como poderosas máquinas codificadoras y decodificadoras, empezaron a mostrar un lenguaje rudimentariamente humano. Más adelante, fueron las personas las que aprendieron lenguajes nuevos para poder comunicarse con fluidez con las máquinas. Las máquinas parecían tener vida propia, había cosas que podían hacer mejor que otras, unos gustos determinados, y los programadores debían encontrar formas cada vez más eficientes de comunicarse con ellas. De esta dialéctica surge la combinación sobre la que se basa la figura del ciborg. Los ciborgs, dentro de

contrario, un escritor utiliza un programa informático de análisis textual o un programa “cuenta-cuentos” y construye sobre los resultados provistos por la máquina un nuevo texto impreso, este texto también es un cibertexto.

este discurso, son tanto humanos extendidos por la máquina como máquinas a las que se dota de características humanas.

Sobre esta doble metáfora se confecciona una difícil clasificación de los cibertextos. Se establece una confusa distinción entre ciborgs estilo *Eliza* o *Parry*, programas que simulan conversaciones con el ser humano, y los robots o cimacs que en lugar de extender, reemplazan al hombre, como ocurre con las Inteligencias Artificiales al estilo del programa jugador de ajedrez *Deep Blue*. Así pues un programa informático, dependiendo de su grado de autonomía puede ser un ciborg (si sólo asiste al hombre) o un cimac (si sustituye la labor de éste). Los seres humanos se pueden convertir en ciborgs, mediante el trabajo conjunto con la máquina, pero no en cimacs obviamente.

Puesto que las máquinas con características humanas también son ciborgs, los textos producidos por ellas son considerados también cibertextos. Esta lógica lleva a Lancashire a incluir bajo la misma rúbrica textos producidos por seres humanos y textos producidos por máquinas, ya sean textos escritos en distinto grado de interacción con las personas (como los textos producidos por programas conversadores del tipo de *Eliza*⁸ o *Parry*) o de manera autónoma.

Existen programas que pueden producir textos “sólos”, como es el caso del “poeta” informático *Racter* (creado por William Chamberlain en 1984). Son este

⁸ El programa *Eliza*, el más conocido de los programas conversadores, fue creado en 1963 por el científico informático del MIT, Joseph Weizenbaum.

tipo de programas los que provocan mayor discrepancia de opiniones y preguntas: ¿puede realmente escribir un cymac?, y de ser así, ¿se puede considerar literatura?

En los últimos años se ha investigado sobre la aplicación de Inteligencias Artificiales en el campo de la narrativa. El resultado ha sido la creación de programas cuenta-cuentos como *Turner* (1994) o *BRUTUS* (2000) que han conseguido ciertos progresos en comparación con sus antecesores, de los que *Tale-Spin* es quizá el más conocido. *Tale-Spin*, creado por Jim Meehan en los años 70, es un programa que cuenta cuentos para niños siguiendo el estilo de las fábulas de Esopo. Recientemente Michael Lebowitz y su equipo de la Universidad de Columbia, trabajan en un programa llamado *Universe* (2001) que puede ser utilizado en dos modos distintos, el modo “ciborg” en el que se convierte en un asistente para el escritor, y el modo “cymac”, en el que es capaz de generar tramas sencillas según el objetivo que les pida el escritor y construir personajes plausibles que se desenvuelvan en esas tramas.

Los programas informáticos que se usan para la crítica literaria y el estudio filológico, sirven de igual modo para la producción de cibertextos, pues el escritor ha integrado la información provista por el ordenador en el ensayo resultante, potenciando de este modo su capacidad analítica. Estas aplicaciones empezaron en los años 60 con el uso de software estadístico y de búsqueda para asistir al crítico en el campo del análisis textual (o “corpus linguistics”). Hoy en día existen numerosos programas que asisten al escritor, por ejemplo, facilitándole el estudio semántico del texto literario mediante la localización automática de palabras o

grupos de palabras en un texto previamente escaneado. El cibertexto es, desde este punto de vista, un texto “mejorado” gracias a su alianza con la máquina. Dentro de este tipo de textos también podemos clasificar la ficción interactiva producida con programas tipo *Storyspace* de los pioneros Michael Joyce, Stuart Moulthrop, y Shelley Jackson.

Este tipo de ciberespacios textuales, del tipo hipertextual (o hipermedia, si mezclan textos con imágenes, música, vídeo, etc.) son uno de los grandes usos de las aplicaciones cibernéticas. Las características prominentes del hipertexto⁹ son su falta de linealidad (no hay una sola manera de entrar en el texto ni una forma única de salir), y su abundancia, pues normalmente hay más cantidad de texto del que un sólo lector está interesado en leer. La hiperficción puede además tener uno o varios autores. Pero quizá una de sus señas distintivas más importantes sean los enlaces (“links”), que hacen explícita su naturaleza intertextual.

Lancashire distingue dos grandes tipos de hipertextos; los que están circunscritos a un determinado número de documentos, tienen un solo autor o tema que les aporte unidad (como el hipertexto de Peter Robinson dedicado a Chaucer (1996) o el de Gregory Crane a la civilización griega (1992) (normalmente publicados en CD-Rom); y aquellos que, suspendidos en la Red, no tienen fronteras definidas, también llamados “docuversos”.

⁹ El término “hipertexto” fue acuñado por Theodor Holm (Ted) Nelson, un sociólogo estadounidense, en 1965 en su artículo “A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate”, que leyó durante la vigésima conferencia anual de la Association of Computer Machinery (ACM). Ted Nelson ideó un modelo para la interconexión de documentos electrónicos.

De un modo similar, George Landow, el autor de *Hypertext 2.0* (1997), distingue entre dos tipos de hipertexto, el que tiene una organización muy parecida a la estructura lineal del texto impreso y el que explota las posibilidades inherentes al soporte electrónico. El primero recibe el nombre de “hipertexto radial”, pues en él las notas, comentarios y otros suplementos al texto principal parten de un eje central. Al segundo Landow lo llama “hipertexto con estructura de red” (“network-structured hypertext”), y está formado por un conjunto de textos radiales unidos entre sí.

Cualquier intento de clasificación, sin embargo, resulta engañosamente sencillo. Debido a la facilidad con la que un texto ya digitalizado puede cambiar de formato y soporte, a menudo los hipertextos originalmente producidos en formato CD-Rom pueden aparecer en Internet de forma parcial o completa, y ramificarse así en numerosas versiones de si mismos. En el caso del hipertexto de Crane, “Perseus: An Interactive Curriculum on Ancient Greek Civilization”, el proyecto inicial ha ido creciendo hasta abarcar no sólo los tres CD-Rom ya publicados, sino también una versión en Internet, “Perseus Digital Library”, a la que distintos organismos pueden acceder y formar enlaces, aumentando de este modo su alcance y transformando su estructura.

El profesor Lancashire incluye en su estudio del cibertexto las obras de teóricos como McLuhan (1964), Weizenbaum (1976), Turkle (1984), Haraway (1990), Bolter (1991), Postman (1992), Poster (1995), Aarseth (1999), y Hayles (1999), cuya principal preocupación gira en torno a los problemas morales y de

identidad que conlleva la categoría de ciborg. También considera cibertextos aquellos textos de ficción que tienen los ciborgs o cimacs como temática, como son las obras de Gibson, Stephenson, Dick, Cadigan, y Sterling, a las que ya nos hemos referido. Estas narrativas suelen ser clasificadas como “ciberpunk” o postmodernas. Por último, Lancashire introduce en el temario de su curso universitario “Cybertexts” textos teóricos sobre la Inteligencia Artificial. El corpus sobre este tema es muy vasto, siendo Von Neumann (1954), Boden (1977), Moravec (1988) y Kurzweil (1998), los autores más representativos.

La clasificación de Lancashire no está exenta de contradicciones, pues el hecho de que un escritor trate en sus textos, literarios o ensayísticos, el tema de los ciborgs, no justifica, en principio, que el texto pertenezca a la categoría de los cibertextos. Según la definición inicial de Lancashire los cibertexto son textos producidos por ciborgs, no textos acerca de ciborgs. A pesar de la inestabilidad de esta definición de “cibertexto”, no cabe duda de que su clasificación puede dar lugar a nuevos e interesantes significados.

Lancashire no está solo en su percepción de que todos los textos que se analizan en su curso, a pesar de sus diferencias formales, están de algún modo relacionados. Richard Coyne, en su libro *Tecnoromanticism*, se refiere a las narrativas digitales con un sentido similar al de los cibertextos de Lancashire: son formas de entender e interpretar la tecnología de la información, son los tipos de discurso que informan la producción textual (desde manuales informáticos a

novelas de ciencia ficción) y que subyacen a los productos de la cibercultura.

Coyne explica el porqué de utilizar el concepto de narrativa:

The concept of narrative need not presume something to be described, nor does it presume artifice or construction. Narratives are evaluated primarily on criteria of efficacy, and their ability to disclose, prior to consideration of their correspondence with a state of affairs. Contemporary understandings of the concept of narrative do not presume some notion of *facts* in distinction to the elements of a story. Narratives operate all the way to the determination of facts. In this area of study, there is no essential computer science in distinction to the stories we construct about computers (1999, 7).

Coyne utiliza el concepto de narrativa de un modo abstracto para referirse a las formas de razonamiento o discursos sobre los que se construye un conjunto de textos. En este sentido, una misma narrativa subyace a los textos de ciencia informática y a la ficción acerca de las máquinas. Para Coyne, la narrativa dominante que atraviesa a estos productos de la cibercultura se denomina el “Tecnorromanticismo” (que analizaremos en profundidad en el capítulo 6).

El espíritu del Tecnorromanticismo representa, según la interpretación de Coyne, un regreso a los valores de la Ilustración. Los manuales de informática, al igual que las novelas de ciencia ficción, están relacionados con el estudio de la potencialidad de los lenguajes lógicomatemáticos y la ingeniería informática para la creación de nuevas formas de vida. La fe en la tecnología, en la razón humana y en la capacidad del hombre para controlar su entorno está en la base tanto de los programas informáticos como de las elucubraciones del escritor futurista. Según Coyne, estos principios del Tecnorromanticismo tienen su origen en un ideal platónico de unidad, en el que la multiplicidad e individualidad del mundo

material se trasciende mediante la referencia al mundo unitario de las ideas. Las narrativas digitales comparten una misma utopía romántica, en la que la humanidad trata de regresar a un estado de unión con la naturaleza a través de la tecnología. La transformación de todas las formas de vida al estado etéreo de la información hace a todos los individuos partícipes de una unidad que antes estaba vetada por el individualismo y diferenciación impuesto por la materia (Coyne, 1999: 47).

Desde el punto de vista presentado por Coyne, no hay diferencia entre el proceso mediante el cual interpretamos narrativas, y aquél que utilizamos para construirlas, pues en ambos casos, tanto el lector como el escritor han debido recorrer un camino de descubrimiento y comprensión similar. El concepto de narrativa, comprendido como un modo de interpretar, traslada el problema de la definición del texto a la identificación de una manera determinada de “leer” la realidad, que sigue un recorrido concreto, con un origen, un punto culminante y un regreso. Este viaje o proceso de lectura es lo que recibe el nombre de “narrativa”. Las narrativas son los procesos mediante los cuales interpretamos una situación, un texto, una imagen, una obra de arte u otra narrativa (en esta definición de narrativa estamos adentrándonos en la definición de texto no ya como referente sino como interpretante o construcción mental). La lectura se interpreta como narrativa pues el círculo hermenéutico que subyace a una interpretación sigue un camino de descubrimiento; un recorrido que necesita de un punto de partida (un punto de vista, un conjunto de prejuicios), una exploración y un retorno (en el que

el lector integra lo nuevo en sus patrones de conocimiento que quedan a su vez transformados por lo aprendido).

Los cibertextos serían el producto de un planteamiento tecnorromántico, de unas narrativas digitales caracterizadas por determinados modos de comprensión de la tecnología de la información. Para las narrativas de la cibercultura, el punto de partida son los antiguos mitos en torno a los conceptos de unidad y multiplicidad, que culminan en una visión de mundo determinista y positivista, para enfrentarse después a los antagonistas más fuertes al ideal tecnorromántico (el pragmatismo contemporáneo, la fenomenología, la hermenéutica, el surrealismo y la deconstrucción).

4.1.1.2. Cibertextos y narrativa no-lineal:

Utilizando un enfoque diferente, Espen J. Aarseth dotó al término “cibertexto” con otra serie de significados de gran difusión en la cibercultura gracias a su obra *Cybertext. Perspectives on ergodic literature* (1997).

Según Aarseth, el término “cibertexto” derivó del libro de Norbert Wiener *Cybernetics: Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948). Aarseth toma prestado de la cibernética¹⁰ su aproximación al concepto de “información” y lo aplica al campo de los estudios literarios. La información, desde la perspectiva científica, no es materia ni energía, ni siquiera una presencia,

sino simplemente un patrón (Hayles, 1999: 18). La información puede ser comparada con el grado de desorden dentro de un sistema. La aplicación de este concepto de la informática, o la física, al campo de la comunicación humana, en particular al concepto de texto, apoya teorías del lenguaje basadas en la separación entre información, una categoría incorpórea, y soporte, el medio material que la contiene. El texto, desde esta perspectiva, es un patrón o estructura, independiente del medio o soporte que se utilice para contenerla (por ejemplo, el medio oral o el escrito).

La digitalización acentúa esta desmaterialización del texto, ya que permite traducir la información proveniente de distintas fuentes a un mismo lenguaje digital. El concepto de “texto”, que constituye una de las unidades de organización de la información, quedaría desvinculado de un medio determinado.

Una idea importante heredada de Wiener que ha influido en la definición de cibertexto es la intuición de que todo el conocimiento puede unificarse. Y de hecho, desde los campos de la informática y de la física, varios científicos, incluido Wiener, encontraron un importante punto de unión entre el concepto de información y el fenómeno de la entropía.

La entropía es un término procedente de la termodinámica que está relacionado con la aleatoriedad del movimiento molecular (y por tanto con su energía térmica). La entropía es una magnitud que nos da el grado de desorden o caos de un sistema. La segunda ley de la termodinámica afirma que el desorden de

¹⁰ Para una definición de “cibernética” ver glosario.

un sistema aislado debe incrementarse con el tiempo o, como máximo, permanecer constante. Si algo se ordena es porque recibe energía externa al sistema (como ocurre cuando un escritor da forma a un texto).

Paralelamente a los descubrimientos de Wiener, Shannon utilizó la misma fórmula¹¹ para describir la información que Boltzmann había utilizado para la entropía. Lo que significa que hablar de información es equivalente a referirnos al grado de orden o desorden de un sistema, y además que la información se puede medir y recibir un valor objetivo, pues es una magnitud¹².

Junto con este entendimiento del significado de “información”, Aarseth incorpora otro concepto de la física, el adjetivo “ergódico” (término crucial para el

¹¹ $I = -k \langle \ln p \rangle$

¹² La entropía en la ciencia informática se convierte en un concepto crucial pues es una medida de la información que recibimos cuando nos mandan un dato. La cantidad de información es mayor (mayor cantidad de bits) cuando la probabilidad de que algo ocurra es menor. Por ejemplo, si tenemos una fuente de información que nos va diciendo qué equipo de fútbol va ganando un partido (si el equipo A, con una probabilidad de $\frac{3}{4}$, o el B, con una probabilidad de $\frac{1}{4}$) y queremos transmitir esta información sobre tres partidos, la podemos codificar de la siguiente manera:

DATO	PROBABILIDAD	CÓDIGO	LONGITUD
AAA	$27/64 = \frac{3}{4} \times \frac{3}{4} \times \frac{3}{4}$	0	1
ABA	$9/64$	100	3
BAA	$9/64$	101	3
AAB	$9/64$	110	3
BBA	$3/64$	11100	5
BAB	$3/64$	11101	5
ABB	$3/64$	11110	5
BBB	$1/64$	11111	5

Como vemos la codificación en el lenguaje binario produce una cadena de dígitos mayor cuanto más pequeña es la probabilidad. La cantidad de información se asocia a porcentajes y probabilidades, y a su facilidad o dificultad de codificación. Ésta no depende del significado de un texto, por ejemplo, sino de la naturaleza del sistema de signos que se utiliza para producirlo. El alfabeto no es precisamente uno de los sistemas más sencillos para traducir al lenguaje binario, pues no todas las letras tienen la misma probabilidad de aparición en un texto, lo que hace que ciertos porcentajes sean muy pequeños y por tanto su transmisión requiere un número muy elevado de bits.

fundamento estadístico de la termodinámica de Boltzmann), que utiliza para definir el tipo de literatura al que pertenecen sus cibertextos. Un sistema es ergódico cuando, contando con un tiempo infinito, el sistema pasa por todos los estados posibles. Aplicado a la literatura, esta idea viene a describir aquellas obras que, independientemente de su soporte físico, tienen múltiples manifestaciones o recorridos de lectura posibles, a pesar de que sólo se pueda leer uno a la vez. El texto no-ergódico equivaldría a un texto “lineal”, en relación a la falta de linealidad de los textos ergódicos.

La característica principal de la literatura ergódica es su particular manera de organizar el texto de modo que la interconectabilidad entre sus partes multiplica *ad infinitum* sus posibilidades de significación. En este tipo de textos, el lector, en teoría, puede pasar por todos los estados dispuestos en el plano global del texto, todas las ramificaciones están a su alcance. Por el contrario, en un texto no-ergódico algunos caminos están bloqueados, simplemente porque el escritor deja en un momento dado de proporcionar información, aun en el caso en el que el texto (los personajes, las historias, las situaciones) continúe en su cabeza. (Esta alusión a las limitaciones del texto no-ergódico, como podemos ver, no hace distinción entre la dimensión del texto como objeto, de la del texto como construcción mental pues, al igual que el escritor, el lector ha reconstruido un universo paralelo al del escritor durante su lectura del texto, que puede coincidir o no con el que haya hecho su autor, y nada le impide continuar la historia en su cabeza).

Según Aarseth, el lector en la narrativa tradicional es pasivo, no puede tener el placer del escritor, su mismo poder o control sobre el texto. El placer del lector de textos no-ergódicos es el placer del *voyeur*, “seguro pero impotente”(1997:3). El placer de la lectura en los textos ergódicos viene de la mano del narcisismo exacerbado de su lector y de la sensación de control o dominio sobre el texto que reclama:

The tensions at work in a cybertext, while not incompatible with those of narrative desire, are also something more: a struggle not merely for interpretative insight but also for narrative control: ‘I want this text to tell *my* story; the story that *could not be* without me’ (1997: 3).

Esta tendencia, tan patente en otros productos de la cibercultura, como por ejemplo los videojuegos, traslada el protagonismo al lector y al medio, dejando al texto y al autor relegados a un segundo plano de la estructura de la comunicación literaria. De ahí que el concepto de “interactividad” haya adquirido también una posición prominente en la descripción de la literatura ergódica, aunque por interactividad se entiende, no tanto la interacción a nivel simbólico que se lleva a cabo en el proceso normal de lectura entre las estructuras mentales del lector y los significados evocados por el texto, sino que se refiere a la interacción entre el lector y el medio. La interactividad no se forja solamente en la mente del lector, sino que depende de la relación que el lector establezca con el medio a un nivel casi extratextual o fuera del texto, pues tiene que ver con la manipulación mecánica de las distintas partes que conforman el texto.


Ya que el texto es inabarcable en su totalidad, su significado depende de la relación que el lector establece entre sus distintas partes y la forma en que desea organizarlo. Según Aarseth, el “cibertexto” es el texto generado a petición del lector a partir de una matriz literaria que existe como un conjunto de reglas y de las posibilidades que estas reglas permiten. El principio y el fin de la lectura, puntos cruciales del significado del texto, son el momento en el que el lector/viajero comienza su aventura textual, y en el que decide abandonarla, cuando el texto ha dejado de sorprender o ha llegado al agotamiento de sus posibilidades significativas para ese lector concreto. De este modo, lo que significa el texto para cada lector está más separado de la materialidad del texto que nunca, pues ya no depende de la relación que éste establezca con unas estructuras lingüísticas dadas, sino con la manera en la que el lector decide articularlas, formando así un nuevo y efímero texto (pues ni siquiera el propio lector puede regresar a él con facilidad).

Mientras que la perspectiva de Lancashire identifica los cibertextos con los distintos discursos que exploran la relación ser humano/máquina, Aarseth utiliza estos neologismos (cibertexto, literatura ergódica) para referirse a un tipo determinado de textos que no tienen por qué estar relacionados con las máquinas y sus programas informáticos. Sin embargo, la conexión con los ordenadores no está lejos. Los cibertextos de Aarseth son aquellos textos que, sin importar el medio en el que se escriban, tienen una organización “mecánica”. Este tipo de escritura produce un texto que funciona como una especie de máquina literaria, como un

juego en el que la lectura es un viaje a través de un laberinto textual que ofrece distintos caminos al viajero.

Para Aarseth, el concepto de “cibertexto” ofrece una perspectiva nueva que se puede utilizar para describir y explorar un amplio conjunto de medios textuales, contemporáneos o del pasado, cuya característica común no es un tema, estilo o género particular, sino la organización dinámica de sus estrategias comunicativas.

La literatura ergódica de Aarseth comparte sus orígenes con la escritura lineal, pues ya desde la antigüedad el hombre ha jugado con las distintas dimensiones del texto. Por ejemplo, las inscripciones en los templos del antiguo Egipto unían las dos dimensiones de la escritura en un plano (las inscripciones de un texto lineal en una pared) con las tres dimensiones que ofrecía el edificio (la lectura de las inscripciones de pared a pared, y de habitación en habitación). Esta disposición favorecía una lectura no-lineal que multiplicaba los significados mágicos del texto religioso en su combinación con el significado simbólico de la arquitectura del templo (Gundlach, 1985).

Otro ejemplo de literatura ergódica es el texto-oráculo chino *I Ching* (1122-770 a. de C.), que inspiró a Leibniz para desarrollar las matemáticas binarias que son la base de la tecnología digital en la actualidad. Este “texto”, elaborado a lo largo de los siglos por varios autores, se componía de sesenta y cuatro símbolos o hexagramas (por ejemplo, ) , que constan de la combinación binaria¹³ de seis

¹³ La combinación es binaria pues estas líneas pueden estar enteras o partidas, y se combinan para producir distintos textos de un modo equivalente al de los ceros y unos del lenguaje digital:.

líneas ($64 = 2^6$). Su tradicional lectura se basaba en escoger al azar dos hexagramas para producir un “texto”, no ya compuesto por palabras, sino por conceptos o símbolos, cuya combinación era normalmente interpretada por un exégeta profesional.

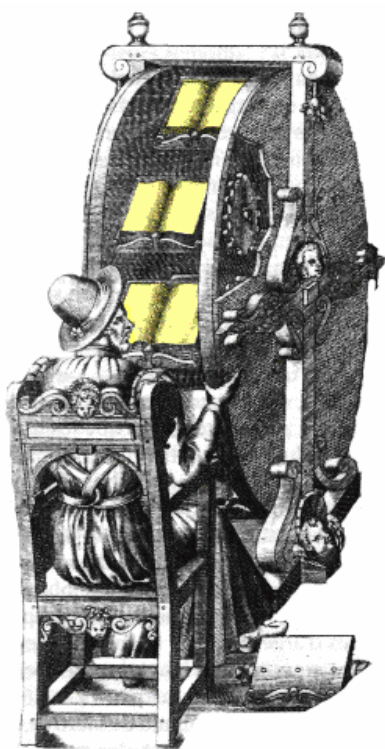
Otros ejemplos más modernos de cibertexto son los “calligrammes” de Guillaume Apollinaire de principios del siglo pasado o, más recientemente, el conocido libro de sonetos de Raymond Queneau, *Cent Mille Millares de Poèmes* (1961). Novelas ergódicas famosas son *Pale Fire* (1962) de Vladimir Nabokov, *Rayuela* (1966) de Cortázar, y *Si en una noche de invierno un viajero...* (1993) de Italo Calvino.

Aarseth hace hincapié en la necesidad de escapar del determinismo tecnológico. La tecnología forma parte de un proceso de pensamiento y no debe considerarse por sí misma la causa de la forma que toman las expresiones humanas. Por eso, el autor de *Cybertext* recalca las similitudes entre obras ergódicas, las cuales han ido utilizando medios de representación diferentes a través de los tiempos. De este modo, Aarseth trata de combatir las ideas esencialistas en torno al medio electrónico como soporte de una sola forma comunicativa, descartando la capacidad descriptiva de los términos “texto digital”

Siguiendo un principio aleatorio, los adivinos combinaban dos hexagramas, produciendo un texto de los 4.096 posibles ($2^6 \times 2^6 = 2^{12} = 4.096$). Las líneas del oráculo se idearon para representar los principios fundamentales de la existencia. La línea entera se llama Cielo, o Yang, y representa el polo activo, masculino y positivo de la naturaleza. La línea partida se llama Tierra, o Ying, y significa el polo pasivo, femenino y negativo. El hexagrama llamado Paz, por ejemplo, se

compone de ambos tipos de líneas a partes iguales: $\begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array}$.

o “literatura electrónica”, pues un texto electrónico no tiene por qué ser necesariamente ergódico.



El término “cibertexto” define, desde esta perspectiva, un estilo de escritura no-lineal que ha estado presente durante siglos, y que con la llegada de la computadora digital, puede aumentar su potencial expresivo hasta niveles todavía insospechados, pues nos encontramos ante una nueva tecnología textual mucho más poderosa que la de cualquier medio anterior.

Como muestra este grabado renacentista (recogido en el libro del ingeniero italiano Agostino Ramelli, *Diverse et Artificiose Machine*, de 1588), hace tiempo que el lector fantaseaba con la posibilidad de acceder con facilidad a varios textos de manera casi simultánea gracias a un artificio mecánico (Manguel, 2003: 193).

4.1.2. Autoría y literatura:

Según un grupo de críticos tecnófilos, entre los que se encuentran Aarseth y Murray, con la tecnología digital y la computación han aparecido nuevos géneros textuales que deberían pertenecer al ámbito de lo literario, como son los

hipertextos, los entornos informáticos (MUDs¹⁴) y los juegos de rol, en los que participantes físicamente alejados entre sí pueden compartir un espacio virtual en Internet sobre el cual escribir historias de modo colectivo. Estos críticos se quejan de que estas nuevas estructuras textuales no son valoradas correctamente por la crítica literaria tradicional, que carece de herramientas analíticas con las que aproximarse a estas nuevas formaciones textuales.

El problema de estas afirmaciones y de la oposición que encuentran dentro de la crítica literaria “tradicional” no radica tanto en la defensa que se hace de que estamos ante una nueva forma de textualidad, sino en el uso del término “literario” con respecto a ella. El hecho de que la vida en los MUDs sea un fenómeno puramente textual y creativo no es condición suficiente para clasificarlo como literario, y equipararlo, como hace Janet H. Murray, con el modelo de la *commedia dell’arte* italiana (Murray, 1997); del mismo modo que, como apunta Joaquín Rodríguez López en relación al libro revelación de Murray, *Hamlet on the Holodeck*, ir a montar en bicicleta los domingos no equivale a ganar el Tour (2000: 4).

Observamos cómo parte de la crítica trata de legitimar una posición para la narrativa electrónica dentro del canon literario, y para ello alude a su afinidad con los paradigmas postmodernistas, entre los que se encontraría la ruptura de antiguas jerarquías y la muerte del autor. Sin embargo, mediante este giro argumentativo, se oculta la tendencia tecnófila a proponer como paradigma literario de la

¹⁴ Ver glosario para una definición de los MUDs o Multi-User Domains.

cibercultura un modelo que tiene a la máquina y al paradigma científico como punto de referencia. Como vemos, de nuevo resurge la brecha entre humanistas y científicos en el debate literario. Según el crítico de hipertexto, George Landow, se ha llegado a un punto en el que la teoría literaria y la programación informática convergen y pueden ser útiles la una a la otra: el hipertexto puede servir de laboratorio para la teoría mientras que la teoría puede dar ideas al programador con respecto al diseño y a los efectos culturales de la nueva tecnología electrónica. En su artículo, “What’s a critic to do?: Critical Theory in the Age of Hypertext” (1994), Landow presenta la escritura hipertextual como una exteriorización de los paradigmas literarios propuestos por el postmodernismo y el postestructuralismo:

Así, por ejemplo, como muchas obras recientes de posestructuralistas como Roland Barthes y Jacques Derrida, el hipertexto concibe de nuevo postulados considerados convencionales durante mucho tiempo, sobre los escritores y lectores y los textos que estos escriben y leen. El lanzamiento electrónico, que es una de las características definidoras del hipertexto, encarna además las nociones de intertextualidad de Julia Kristeva, el énfasis de Mikhail Bakhtin en la diversidad de voces, las nociones de redes de poder de Michel Foucault y las ideas de “pensamiento nómada” en rizoma de Gilles Deleuze y Félix Guattari (1994 (1997): 17).

Las técnicas digitales de hipertextualización y navegación constituyen, desde esta perspectiva, una especie de actualización técnica de los procesos de lectura que, como la intertextualidad, son ya habitualmente utilizados por los lectores. Según Landow la teoría posestructuralista se encuentra encarnada en la práctica del hipertexto; en el hipertexto los postulados de los teóricos simplemente “ocurren”.

El crítico Norman N. Holland, desde su trayectoria de teórico de la recepción, no está de acuerdo con esta afirmación:

Theorists have proclaimed that hypertext and multimedia prove various postmodern notions of the literary work. This, I think, is not so (...). The confusion arises because of the error, endemic in the world of literary theory, of attributing to texts what is really action by the reader. Texts, finally, are inert objects. They are inanimate, powerless, and passive. They don't "do" things. Readers act, texts don't (1994:1-2).

A menudo es difícil distinguir entre estos dos aspectos de la textualidad: el nivel referencial (el texto como objeto), y el nivel simbólico (la lectura que se hace del texto). Landow prefiere privilegiar el nivel referencial. En su opinión, la crítica literaria tradicional ha pasado por alto que la escritura es un canal de información, una tecnología más, y en su lugar se ha centrado en el significado como concepto fundamental de la hermenéutica. La comparación con el mundo digital revela aspectos de la cultura impresa que hasta ahora habían sido naturalizados y, por tanto, se habían vuelto invisibles. Para Landow, el hecho de que el concepto de hipertextualidad y la teoría posestructuralista se desarrollaran al mismo tiempo aproximadamente no es algo casual, sino que muestra que ambos fenómenos surgen de una insatisfacción común frente al modelo de pensamiento jerárquico que acompaña al libro impreso (Landow, 1997: 17).

La jerarquía que acompaña a la "lectura literaria" premia esos "esfuerzos heroicos individuales" que dan coherencia al texto, a base de infundir con su energía creadora una forma concreta a la corriente fluida del lenguaje, del pensamiento y la experiencia. En su lugar, el crítico tecnófilo sitúa las

aportaciones de jugadores “iluminados” a una narración sin forma y sin fin, pero sobre todo sin objetivo.

Según Landow, la tecnología informática transforma a los lectores en lectores-autores (o “wreaders”) ya que cualquier contribución al texto rápidamente puede ser leída por otros lectores, transformando las notas a pie de página o los comentarios marginales en textos públicos, con el consiguiente efecto democratizante (1994: 14). Sin embargo, aunque es cierto que muchos hipertextos de carácter pedagógico han sido diseñados para poder facilitar al lector un espacio de comunicación con otros lectores, aceptando múltiples autores y colaboradores, esto no ocurre más que en una pequeña proporción de los hipertextos que encontramos en la red.

Lo que realmente tiene el poder de transformar en cierto grado la noción de autoría es el reciclado continuo de información que realiza el escritor mediante la práctica de los enlaces, y la apropiación de textos de otros autores como *objets trouvés* con los que decorar “su” obra. Esta facilidad para copiar y enlazar unos textos con otros no sólo facilita la apropiación de textos ajenos, sino también la creación de vínculos intertextuales entre distintas disciplinas, géneros y modos. Una vez que un texto se coloca en Internet y se une a otros textos a través de una red de enlaces, pierde inevitablemente su separación con el resto de los textos del entorno, borrando la diferencia entre anteriores clasificaciones: “Linking encourages author and reader to violate disciplinary boundaries. (...) [I]t also encourages them to violate stylistics and generic ones” (Landow, 1994: 37).

Las tareas del escritor y del lector en el universo cibertextual se parecen, pero ambos actúan en dos dimensiones distintas del texto. El lector es el mago que a golpe de ratón hace que aparezcan textos en pantalla, construyendo una secuencia de lectura individual y que, según su habilidad de explorador le permita, puede llegar a ser muy elevada o, por el contrario, puede derivar en un popurrí de datos banales. El escritor, por otro lado, se vuelve el maestro del *collage*, dominando la técnica de enlazar sus preciados *objets trouvés* en hipertextos ciberespaciales, islas de información en un mar de *banners*¹⁵, páginas Web personales, boletines de noticias, salas de *chat*, etc.

En el discurso tecnorromántico de Aarseth, los hipertextos literarios, como el famoso *Afternoon* de Michael Joyce, participan de una poética modernista que subvierte las categorías narrativas tradicionales, ofreciendo al lector un laberinto literario a explorar. No suponen una gran ruptura o revelación con respecto a la narrativa anterior (lo cual sitúa a Aarseth entre los tecnófilos moderados), pero sí son considerados como un nuevo tipo de textos literarios.

Aarseth reconoce la íntima relación que la literatura ergódica establece no ya con la estética del postmodernismo, sino con la “estética” de la informática. Cuando los programadores de ordenador utilizan el vocabulario “seminatural” de algunos lenguajes de programación modernos para escribir poemas, tienen que ceñirse al conjunto limitado de frases que pueden tener sentido tanto para una persona como para un ordenador, con lo que sus “poemas” tienen a dos tipos de

¹⁵ Ver glosario.

receptor en mente: las máquinas y otros programadores, pues son ellos los únicos que pueden apreciar este doble juego de significado.

Los criterios estéticos que normalmente se aplican a la literatura apenas pueden emplearse, pues la estética del Tecnorromanticismo está más allá de las palabras, la gramática o la sintaxis de las lenguas conocidas por el lector o crítico literario tradicional. Estamos decididamente frente a una nueva “textualidad” cuya belleza se esconde tras criterios pertenecientes a la programación informática, como son la claridad, la eficacia, la rapidez de ejecución, etc. Frente a estas cualidades, el crítico literario está tan perdido como lo estaría si le pidieran que valorara la hermosura, no ya de un texto, sino de una formulación matemática.

La exploración literaria de estos programadores a menudo tiende a privilegiar el medio sobre el contenido. Un ejemplo de esta tendencia lo provee Paul A. Harris en su artículo “Exploring Technographies. Chaos Diagrams and Oulipian Writing as Virtual Signs” (1997). Harris describe el trabajo del grupo parisino llamado Oulipo, cuyo “Taller de literatura potencial” fue fundado en 1960 por Raymond Queneau y François Le Lionnais. Este grupo, formado por matemáticos e informáticos, experimentaba con la sintaxis y forma literaria, escribiendo textos que se ajustaban a unas reglas previamente impuestas (como escribir una novela sin la letra “e”), y más tarde observar los efectos no calculados que esta norma tiene sobre el acto de lectura. Estas normas actuaban como una fórmula de extrañamiento que sacaba al lenguaje de sus usos habituales, revelando su potencial escondido:

Words begin to look misspelled, sentence rhythms become irregular; and rather than being able simply to skip along, pass off these effects as temporary, I look more and more closely at the words and sentences; of course, the uncanniness of the prose only grows more intense as a result (143).

Este tipo de escritura produce textos extraños, no tanto por la originalidad de su contenido sino por la manipulación a la que se ha sometido al código que los produce. Del mismo modo que la repetición continua de una misma palabra en voz alta tiene el efecto de distorsionar su significado hasta hacerlo irreconocible, la lectura del texto oulípico resalta la naturaleza arbitraria de los signos que lo forman, de las normas que le han dado su estructura. Al llamar la atención sobre el medio por encima del contenido, la función natural de los signos pierde su sentido, y el signo se percibe de modo cada vez más aislado de toda referencia significativa. Según Harris, los signos empiezan a adquirir, al igual que las notaciones matemáticas, una textura propia, independiente de su relación con el mundo que describen, se vuelven opacos, pierden su naturaleza de signos para convertirse en objetos (“...for as soon as we look at signs “themselves,” the signs form an object –the signifier has become a signified of some kind” (144)).

Más cerca del Dadaísmo que de otro tipo de experimentación modernista, la escritura de Oulipo nos recuerda, en la línea de Aarseth, que la textualidad electrónica es el medio ideal para plasmar ciertas formas mecanicistas de percibir o de relacionarse con el lenguaje que ponen de relieve su dimensión tipográfica. Estos artistas tratan el lenguaje como si pudiera ser transformado en matemáticas, en fórmulas.

La teoría oulípica es un buen punto de referencia para analizar el acto de escritura en el ciberespacio, pues destaca la división entre las dos dimensiones en que está dividido: la programación informática y el texto como resultado de esa programación. En este segundo nivel, la escritura es en cierto grado trivial. El resultado final, el texto, no es más que la materialización tipográfica de unos signos producto de una programación previa, la cual sí es significativa, pues guarda el secreto de la “rareza” del texto.

Raymond Queneau, sin embargo, no consideraba sus experimentos obras literarias acabadas, sino como textos “potencialmente” literarios, cuyas nuevas formas podrían ser más tarde utilizadas por los escritores como ellos creyeran conveniente. El informático se convierte así en el productor de materia prima para el escritor, una labor semejante a la desarrollada por la mencionada máquina literaria *Universe* de Lebowitz. Si llevamos, sin embargo, esta idea acerca de la “literatura potencial” a su extremo lógico, estaríamos reconociendo la capacidad de una máquina para producir o simular efectos literarios, aun cuando la máquina en sí carece de objetivos comunicativos. La literatura se convierte en un juego para el lector, pero como forma de comunicación pierde una parte importante de la profundidad que une a escritor y lector.

4.1.3. Lectura:

We may rather think of the reader of virtual signs in terms of a curious kind of split between an embodied person reading and an imagined, potential reader who could in principle be injected into a cyber-semiotic space, and would go on pursuing infinite counting or infinite permutations (Harris, 1997: 142).

La lectura se convierte en un juego o una quimera en la que el lector debe descubrir las normas que subyacen al texto, un rastro que el artista ha tratado de borrar. El modelo de lector ideal que los textos de Oulipo conciben de antemano, al igual que en el hipertexto o la ficción interactiva, es lo que nosotros vamos a llamar un lector “posthumano” o un ciborg lector.

El ciborg lector es un lector imaginario que, en su fusión perfecta con la máquina, es el único capaz de recorrer todas las rutas del texto, y desenmascarar la fórmula que lo ha construido: su programación. Este hallazgo equivaldría a averiguar el mensaje del texto, ya que, según la teoría de la escritura oulípica, desvelar el conjunto de normas o la fórmula que se utiliza para crear el texto es lo mismo que descifrar su mensaje.

La textualidad informática crea un vacío interpretativo, pues su lector ideal no existe. Los conceptos de “significado”, “información” y “lectura”, adquieren nuevas connotaciones que tienen su origen en el paradigma científico. Es la definición científica de “información” y de “lectura” la que subyace a las

manifestaciones culturales de la cibercultura tecnicista, y la que está en la base de su visión posthumana de la literatura.

Como vimos, desde la perspectiva científica, la información tiene una definición objetiva, pues no depende de su relación con ningún sujeto lector. Es una característica que se utiliza para describir el estado de un sistema y a la que se puede asignar un valor. En el lenguaje de los ordenadores, un ordenador “lee” cuando extrae información de un sistema. Se puede “leer” sin necesidad de una conciencia que dote de sentido o significado a lo que se lee. Desde este punto de vista, el acto de lectura es también trivial.

Sin embargo, para el lector todavía anclado a las convenciones del medio impreso la lectura ciberespacial es una tarea agotadora y difícil. Cualquier fragmento de información digitalizada puede ser reutilizable (un trozo de noticia, la letra de una canción, una fotografía) y trasladada a un nuevo contexto de recepción. Esta continua recontextualización acaba por socavar todos los órdenes de lectura que anteriormente servían de guía al lector.

Sin embargo, para el ciberlector, la pérdida de orientación, el miedo que se siente a las puertas del laberinto, resulta ser un aspecto intrínseco del placer que le proporciona el cibertexto. El placer del extravío (Calabrese, 1987: 156) forma parte de la recepción “ciberculta”, la cual privilegia la emoción de la exploración y el descubrimiento en detrimento de la orientación o la lectura guiada. ¿Qué significa en este modo de lectura llegar al final?, ¿Qué representa la clausura del texto o la salida del laberinto? Al carecer de objetivos de lectura concretos, todo se

absorbe a un nivel subliminal a la espera de encontrar *a posteriori* el contexto adecuado de su reutilización e interpretación. Es en el momento de recuperación de la información almacenada, en la evocación de la memoria de lo leído, cuando ese fragmento adquiere relevancia. En una época ya de por sí saturada de productos culturales, la sobrecarga de información no tiene por qué ser un mal, mientras no se sepa lo que se busca, sino que paradójicamente se convierte en una condición previa para disfrutar del placer de la lectura.

Para Jean-François Lyotard (1991) este uso, sin contexto, de la información la convierte en un bien “telegrafiable”:

Any piece of data becomes useful (exploitable, operational) once it can be translated into information. (...) They are thereby rendered independent of the place and time of their “initial” reception, realizable at a spatial and temporal distance: let’s say telegraphable (1991: 50).

Lyotard es muy pesimista acerca del efecto que las nuevas tecnologías producen en el texto pues, según él, éstas borran todas las huellas que las asociaciones inesperadas de la fantasía van dejando en un texto. El texto producido expresamente para ser “teleografiado” ha transformado la ausencia de contexto en enlaces intertextuales electrónicos. Cuando Lyotard profetiza sobre los efectos producidos en el texto, no se está refiriendo al texto electrónico “telegrafiable” como referente, sino al texto como “objeto simbólico”. Su “texto” es un proceso de lectura que puede verse empobrecido por la saturación de conexiones explícitas entre distintos fragmentos de escritura. Sin embargo, en el discurso de Landow a menudo se confunden estos dos aspectos del “texto como

símbolo” (el resultado de una lectura) y el “texto como referente” (los signos visuales que se reproducen en una pantalla, en una página, etc.).

Landow describe al lector del hipertexto como algo más que un lector tradicional, pues al escoger su propio itinerario de lectura está siendo el autor de su propio texto (1997: 57). En este sentido, el “texto” (o el “hipertexto” en este caso) se está definiendo como un proceso de lectura, creado por el lector en conjunción con las posibilidades combinatorias que le ofrece el soporte electrónico. Landow no tiene en consideración la posibilidad de un lector pasivo del texto electrónico y atribuye las características del hipertexto sólo a las posibilidades que ofrece la tecnología electrónica. Las obras impresas que manifiestan algunas de las cualidades asociadas con el hipertexto (falta de linealidad, estructura rizomática o circular, múltiples entradas y salidas), se consideran ejemplos de escritura proto-hipertextual, pero no puramente hipertextual, pues el “aislamiento físico” del libro como soporte tecnológico cierra el texto a las múltiples posibilidades de conexión a las que el hipertexto está abierto (Landow, 1997: 79).

Como vemos, la confusión está servida. A pesar de todo Landow exhorta a distinguir la textualidad digital de la experiencia de su lectura en un determinado soporte. Para él, el factor principal del mundo digital es la separación intrínseca entre el texto y el objeto físico en el que se lee. El hipertexto existe en forma de códigos electrónicos, no de marcas físicas sobre una superficie también física, así

que el hipertexto es “siempre virtual, siempre un simulacro del que no existe un ejemplo físico” (Landow, 1994: 3-4).

Como vimos en el capítulo anterior, también en la concepción de la textualidad en la cibercultura se tiende hacia la “desmaterialización” del texto electrónico. Esta actitud está en consonancia con la tradicional separación occidental entre mente y cuerpo, con la consiguiente predominancia de lo mental o virtual sobre lo corporal. Al concepto de “texto” se aplica la misma concepción platónica que divide el mundo de las ideas del de los cuerpos. El cuerpo recibe el mismo tratamiento que el soporte material del texto, el cual parece haber hallado en su forma electrónica la fusión con su verdadera naturaleza “virtual”.

4.2. El mito de la interactividad

Interactivo, va. adj. Que procede por interacción.//2. *Inform.* Dícese de los programas que permiten una interacción, a modo de diálogo, entre el computador y el usuario. (*Diccionario de la lengua española*. Real Academia Española).

Incluso cuando se habla insistentemente de la creciente interactividad mediática, los destinatarios no tienen acceso abierto a los ámbitos reales de enunciación, sólo a los mundos posibles ofertados (García Noblejas, 1996: 187).

El adjetivo “interactivo” ha sido uno de los más utilizados como reclamo del medio digital. Su popularidad ha sido tal que ha trascendido el entorno de la informática o la cibercultura para dar publicidad a multitud de productos; desde champús a barras de cereales, pasando por alfombras para niños. El término se ha estirado tanto que prácticamente se le ha vaciado de contenido.

¿A qué nos referimos cuando utilizamos la palabra “interactividad”? En relación con las actividades de la lectura y la escritura, la interactividad es, junto con la intertextualidad, uno de los puntos más debatidos por la comunidad académica a raíz de la llegada de la narrativa electrónica. Al igual que ocurre con otros conceptos de la cibercultura, este término significa cosas diferentes para distintos colectivos y es difícil hallar un consenso. No obstante, hemos encontrado tres definiciones principales en torno a las cuales se aglutinan la mayoría de las ideas y actitudes con respecto a la interactividad observables en la cibercultura. Estas definiciones parten de tres posiciones ideológicas diferentes; la “posición tecnófila”, la “humanista”, y la que podríamos llamar “pragmática” o “utilitarista”, que trata de establecer un término medio entre ambas.

En un extremo del espectro ideológico, situamos la posición tecnófila característica de los científicos de la información y los programadores. Para un informático, la interactividad es un concepto que se aplica a la relación entre seres humanos y máquinas. En particular se utiliza para describir a aquellos programas que permiten al usuario, mediante una interfaz¹, comunicarse con el ordenador de forma similar a la de un diálogo (pues normalmente siguen una estructura de pregunta-respuesta). Un ejemplo de este tipo de comunicación son los buscadores, como *Google*, o los programas que permiten realizar una compra a través de Internet, traducir una frase, realizar un cálculo matemático, etc. El término “interactivo” también se utiliza para referirse a los juegos de ordenador, en los que uno o varios jugadores compiten con la máquina y entre sí. Los programas jugadores de ajedrez se encuentran entre los ejemplos de interactividad electrónica más avanzados. En el terreno lingüístico, sin embargo, los logros son mucho menos llamativos. Uno de los programas informáticos que intenta imitar las conversaciones humanas es el programa “psicoanalista” *Eliza*² (“A friend you could never have before”).

Al igual que otras promesas de la cibercultura, la “gran” interactividad de que son capaces los programas informáticos como *Eliza*, u otros muchos de los que utilizamos a diario en la Red, se ha convertido en un mito más que en una realidad, pues lo que en muchas ocasiones se denomina “interactivo” se reduce a rellenar un formulario o a escoger un enlace.

¹ Ver glosario.

² *Eliza* se puede encontrar en <<http://www-ai.ijs.si/eliza/eliza.html>>.

Desde el punto de vista humanista, el término “interactividad” se desvirtúa si lo aplicamos a nuestra relación con las máquinas. Para el humanista, la interactividad sólo adquiere su verdadero significado cuando se refiere al contacto entre un mínimo de dos humanos, siendo una conversación en vivo el medio más interactivo del que disponemos. La máquina sólo puede proporcionar un simulacro de interactividad, pero no hay verdadero intercambio de información. Como ejemplo que da fe de esta afirmación, transcribimos a continuación una pequeña conversación que hemos mantenido con *Eliza* (sólo “habla” inglés):

Investigador: Eliza, do you also suffer from information overload?
Eliza: Oh, i also suffer from information overload.
Investigador: So you cannot help me...
Eliza: You like to think I can't help you, do you not?
Investigador: I would prefer that you could.
Eliza: Do you wish to would prefer that me?
Investigador: Now you are talking!
Eliza: Does it please you to believe I am talking?
Investigador: Do you know what irony is?
Eliza: Oh, i know what irony is.
Investigador: Then, tell me.
Eliza: Can you elaborate on that?
Investigador: I am beginning to think you don't know what you are talking about.
Eliza: How long have you been beginning to think i dont know what im talking about?
Investigador: That is an irrelevant question
Eliza: Please go on.
Investigador: You don't know what information overload is and you can't talk.
Eliza: Oh, i cant talk.
Investigador: That's it!
Eliza: Please go on.
Investigador: No, I'm tired!
Eliza: You are being a bit negative.
Investigador: You just can't understand a word I am saying!
Eliza: Oh, i just cant understand a word you're saying.
Investigador: Exactly, you have finally understood!
Eliza: Oh, i have finally understood³.

³ La conversación ha sido transcrita con la ortografía tal y como aparece en pantalla.

Además de la falta de un verdadero intercambio de información, se puede constatar que el programa no está preparado para simular aspectos relacionados con el nivel pragmático de la comunicación. A *Eliza*, por ejemplo, le cuesta despedirse. La conversación de este “psicoanalista” informático está implícitamente programada para un paciente también mecánico e incombustible, pues aunque tiene un comienzo (“Hello, I am ELIZA. How can I help you?”) no tiene un final (la entrada de “Goodbye”, “bye”, “so long”, o incluso “adiós”, “au revoir”, “ciao” produce invariablemente la frase “Please, go on”). Es obvio que este tipo de programas, en lo que a conversaciones banales se refiere, está muy lejos de alcanzar el nivel que las máquinas jugadoras de ajedrez han conseguido en su campo: el haber superado la habilidad humana.

Hay una tercera forma de enfocar el significado de “interactividad” que acerca las posiciones tecnófila y humanista. Por “interactividad” también se entiende el área de estudio en la que se investiga el potencial de la tecnología para servir de vínculo entre los humanos (según el modelo humano-máquina-humano). Ésta es la opción por la que ha optado, por ejemplo, el equipo del Stanford Interactivity Lab, donde se investiga el uso de la tecnología como entorno para la mejora de las comunicaciones humanas⁴.

⁴ Los títulos de algunos de los proyectos en curso (a 1/12/2002) dan una idea del tipo de investigaciones que se están llevando a cabo: “Keyboard/Mouse Interface supplanted by an Interactive Wall for design brainstorming”, “Focused Sharing of Information for Multi-disciplinary Decision Making by Project Teams”, “Leveraging the Asymmetric Sensitivity of Eye Contact for Videoconferencing”. Para más información sobre los proyectos del Stanford Interactivity Lab visitar la página: <<http://interactivity.stanford.edu>>.

Desde este punto de vista, las verdaderas experiencias interactivas que se pueden encontrar en la Red serían los *chats*, los MUDs, y todo tipo de juegos en los que varios participantes se relacionen entre sí. Uno de los principales alicientes de la nueva oralidad textual que se utiliza en Internet es que aporta a la comunicación por ordenador un grado de interactividad muy cercano al de una conversación. El medio digital se pone al servicio de varias personas que desean comunicarse. Pero la tecnología no es, de forma inherente o automática, interactiva, sino que el que llegue a serlo depende del uso que se haga de ella.

Es útil comprender el concepto de interactividad como una cualidad que describe la relación que se establece entre ambos polos, el tecnológico y el humano, a medio camino entre ser una propiedad del medio y una operación realizada por el usuario. La interactividad puede ser mayor o menor, dependiendo tanto de las características de la tecnología que se esté usando como de la actitud y capacidad del usuario para explotar las opciones de interactividad a su alcance.

Distintas tecnologías permiten un grado mayor o menor de interactividad. Por ejemplo, el cine sería un medio menos interactivo que el teatro, y una llamada por teléfono más interactiva que una carta, pero menos que una conversación cara a cara. Sin embargo, el grado de interactividad que se alcance también depende del usuario y de su familiarización con el medio. Algunas personas pueden mantener una rica correspondencia y sin embargo no ser capaces de comunicarse frente a frente.

La interactividad consta de varios componentes; como son las posibilidades de intercambio de información que proporciona la tecnología empleada, la capacidad de respuesta del interlocutor, de su control de la interacción, y de su participación en la producción del texto. Estos componentes alcanzan distintos niveles dentro de una escala que va de mayor a menor interactividad. En el campo de la creación artística, el teatro, por ejemplo, es un medio que permite un grado mayor de interactividad que el cine puesto que, durante una representación, los actores pueden responder a las distintas reacciones de su público, variando el texto, acortándolo o incluso interrumpiendo la función. Por su parte, los espectadores pueden mostrar su grado de entusiasmo o aburrimiento con gran inmediatez. Por tanto, el medio empleado para transmitir el mensaje afecta al grado de interactividad alcanzado, del mismo modo que la creatividad y formación del usuario tienen el poder de transformar una misma experiencia en una actividad más o menos interactiva.

4.2.1. Interactividad y lectura:

En el ámbito de la lectura y los estudios literarios, la interactividad es también un término muy problemático. Desde los teóricos de la recepción (en concreto a partir de la publicación de *Das Literarische Kunstwerk* (1960) de Roman Ingarden⁵), la lectura se comprende como un proceso en el que el lector toma parte activa en la construcción del significado del texto. Leer, al igual que otros tipos de experiencia estética, como observar un cuadro o escuchar una

sinfonía, se entiende como una forma de comunicación, la cual necesita del receptor para completar su proceso. Se dice que obra y receptor interactúan, pues durante el acto de recepción, los elementos de la obra entran en relación con las estructuras mentales del lector, y la experiencia estética surge de la interacción entre ambas.

Analizando el medio impreso como tecnología de la comunicación observamos que el texto impreso proporciona un tipo de comunicación asincrónica entre el escritor y el lector. Como objeto tecnológico, el texto impreso es un canal de comunicación en cierta medida independiente de sus contextos de producción y recepción. Por esta razón, el emisor del texto, el escritor, no puede directamente controlar el contexto de recepción de su obra, ni el lector tiene un canal abierto de comunicación con el escritor. Sin embargo, el texto funciona como un vehículo de comunicación con cierto grado de interactividad. El escritor comparte un lenguaje con su lector, un sistema de representación simbólica al que, tanto el escritor como el lector, deben acogerse para que tenga lugar la comunicación literaria.

Uno de los cambios más importantes introducidos por la tecnología informática en la actividad de la lectura es el uso de una interfaz. La interfaz es también un tipo de representación simbólica que nos sirve de puente entre el lenguaje de la máquina y el nuestro. A diferencia de un libro, un hipertexto o un juego de ordenador necesitan de una interfaz gráfica para aparecer representados ante nosotros y para permitirnos interactuar con ellos. A través de la interfaz, seleccionamos, marcamos y nos orientamos en un espacio virtual

⁵ Publicado en inglés como *The Literary Work of Art* en 1973.

de información. Así pues, el medio digital tiene dos niveles de representación, el nivel de la programación informática, que no es accesible a gran parte de los usuarios del medio, y el nivel de la representación gráfica que es el resultado de la programación.

Desde el polo tecnológico, el medio impreso da pie a un tipo de interacción que para algunos críticos del medio digital es sólo “metafórica”, término que utiliza Marie-Laure Ryan (1994) al comparar el tipo de interactividad que se da en ambos medios⁶. Con este término parece darse a entender que la interacción con el medio impreso, por ser un proceso mental, es de algún modo menos “real” que la que acontece en el medio digital. En la misma línea, José Luis Orihuela (1999) presenta el texto electrónico como la única forma de alcanzar, no ya un grado mayor de interactividad, sino la interactividad a secas:

Sólo cabe interactividad en la medida en que hay hipertexto, y sólo hay hipertexto en cuanto hay construcción no lineal (o multilineal), que es lo que permite la navegación del usuario. Del mismo modo que la hipertextualidad es condición necesaria de la interactividad, la interactividad es condición necesaria de la narrativa de ficción interactiva.

Orihuela entiende la interactividad en términos de navegación, como la actividad que realiza un usuario al explorar un hipertexto, decidiendo trayectorias y viviendo la lectura a la vez como descubrimiento y construcción. Al igual que Kaplan y Moulthrop (1991), Orihuela mantiene que no puede

⁶ En “Immersion vs. Interactivity”, Ryan escribe: “When applied to traditional forms of text – that is, preserved and transmitted in book form- ‘interactivity’ remains a largely metaphorical concept. It stands more for the reader’s awareness of his collaboration with the text in the production of meaning than for personal initiative and decision making. Not surprisingly, the

leerse un hipertexto a menos que haya interactividad, o sea, que el lector contribuya activamente a dar forma a la narrativa.⁷

Los críticos de la narrativa hipertextual perciben la interactividad como una propiedad exclusiva del medio digital. Sin embargo, desde el polo humanista el análisis de la interactividad da cabida al tipo de procesos mentales que lleva a cabo el lector durante el proceso de lectura, así como al tipo de interactividad exigida por el texto. Sin embargo, en este caso, el texto no se percibe como un artefacto tecnológico sino más bien como un objeto simbólico. La lectura es una actividad que afecta y modifica los límites entre la identidad del sujeto lector y lo que es extraño o ajeno a él, el texto en su calidad de sistema de signos. Al leer, el lector debe hacer suyo el universo simbólico que le presenta el texto, asimilarlo a su forma de entender el mundo. Durante este proceso el texto también tiene la facultad de modificar la concepción que el sujeto lector tiene de su mundo y de sí mismo. Es en este trasvase de ideas y modificación de límites que tiene lugar durante la lectura en el que se establecen los términos de análisis para un estudio humanístico de la interactividad.

Por su parte, los críticos literarios educados en la teoría de la recepción (Bleich, 1986; Flynn, 1986; Schwab, 1986) han coincidido en destacar tres

textual mode in which the ideal of interactivity comes closest to literal fulfillment is hypertext, a form made possible by the electronic medium" (1994: 11-12).

⁷ "There can be no reading at all unless the reader actively assists in shaping the narrative" (Moulthrop y Kaplan, 1991). Si por dar forma a la narración se entiende escoger un enlace o camino determinado, de las diversas opciones al alcance del lector dentro del hipertexto, esta afirmación equivaldría a decir que no puede haber lectura a menos que un lector pase de página, lo cual no tiene mucho sentido. No creemos que la acción de escoger una ruta haga al lector más activo o libre de lo que ya es.

tipos de lectura dependiendo del grado de interactividad que el lector establezca con el texto. La lectura sumisa, la lectura dominante y la lectura interactiva (Flynn, 1986).

La lectura sumisa está caracterizada por el mecanismo de la “introyección” (Schwab, 1986), término que para los críticos del medio digital viene asociado a la idea de inmersión en la ficción creada por el texto. Las barreras entre el mundo real y el mundo imaginario se difuminan y el lector se abandona a la ficción, identificándose con los personajes y olvidándose momentáneamente de su propia identidad y del mundo que le rodea. La ficción se absorbe de modo inconsciente, el lector acepta sin crítica el mundo alternativo que se le propone, y el medio se vuelve casi transparente. Este fenómeno recibe el nombre de “suspensión del descreimiento” (“suspension of disbelief”) y es una de las convenciones clave de los modos de recepción de la cultura popular. Gabrielle Schwab asocia la lectura sumisa con un tipo de experiencia estética presente en los primeros estadios de la evolución del hombre. Como forma de recepción primitiva, la lectura sumisa proporciona una fusión completa con el texto, con aquello que es externo al lector y, por tanto, diferente. En este tipo de lectura, característica de la lectura “por placer” o de evasión, el lector suspende también su capacidad crítica y absorbe pasivamente la información transmitida por el texto. Por tanto, el grado de interactividad es limitado. Sin embargo, según Schwab, incluso en las lecturas más sofisticadas y reflexivas siempre permanecerá una cierta nostalgia hacia este tipo de

fusiones arcaicas con el texto, pues ellas permiten un acceso directo con el mundo de lo imaginario, que las lecturas más “evolucionadas” han perdido.

La lectura dominante es otro tipo de lectura poco interactiva y, por ende, menos sofisticada. El mecanismo en funcionamiento en este caso es el rechazo. El lector defiende su propia identidad, que percibe como amenazada, rechazando el contenido y las posiciones de sujeto que le proporciona el texto. El lector se niega a aceptar los nuevos parámetros ofrecidos por el texto y, en su lugar, proyecta sobre la lectura toda suerte de prejuicios y estereotipos, impidiendo la comunicación entre texto y lector.

La lectura interactiva representa un equilibrio entre la aceptación incondicional de la lectura sumisa y el rechazo prejuicioso de la lectura dominante. Sin embargo, es difícil establecer sobre qué mecanismo se basa el equilibrio perfecto. Uno de los mecanismos que se encuentra en la base de nuestros procesos de comprensión es la proyección. Sólo cuando hemos asimilado lo nuevo a nuestros viejos patrones mentales tenemos la sensación de haber comprendido algo. Pero entonces, ¿cómo somos capaces de aprender o de cambiar?

Según defienden Adorno y Horkheimer en *The Dialectic of Enlightenment (Dialektik der Aufklärung)*, el lector, en una lectura verdaderamente interactiva, trata de ser consciente del grado de proyección que está empleando al interpretar el texto. A pesar de la dificultad que entraña el tratar de penetrar la cara oculta de uno mismo, el lector debe hacer un esfuerzo por distinguir el tipo de prejuicios que le permiten extraer un sentido del texto,

intentando ser cada vez más receptivo hacia estos prejuicios propios y al modo particular de utilizarlos. La reflexividad se entiende como una forma de proyección consciente, ya que la proyección es inevitable.

Desde el punto de vista humanista la noción de interacción, aplicada a la lectura de textos impresos, queda justificada desde el momento en el que se distinguen en el texto estrategias para la comunicación con el lector que, de algún modo, tienen el poder de guiar activamente su respuesta. El trabajo de Wolfgang Iser ha contribuido en gran medida a discernir la manera en la que el texto también “comunica” y también el modo en el que el texto moldea una respuesta ideal para un lector ideal. Las estructuras narrativas del lector implícito y del narrador son dos de los principales recursos utilizados por los críticos de la recepción en su estudio de la interactividad.

En el campo de la literatura digital, la interactividad en la forma de escritura colaborativa en la Red se ha anunciado como una de las principales bazas del texto electrónico frente al impreso. La forma de comprender la interactividad de los críticos de narrativa electrónica está basada en la trasgresión de las funciones tradicionales del escritor y del lector. Siguiendo una ideología similar a la de movimientos artísticos de los años 50 y 60, como el movimiento Fluxus, el artista digital trata de crear un juguete narrativo que incite al lector a convertirse en autor de una historia, siendo la función última del artista el desaparecer por completo, entregando las llaves de la creación literaria a su público.

Espen Aarseth (1997) identifica cuatro categorías de funciones lectoras, que van en aumento en relación al nivel de interactividad que suponen: la interpretación, la navegación, la configuración, y la escritura. La interpretación (y en cierta medida la navegación) son los niveles que comparten el texto impreso y el digital. La navegación se refiere a la libertad que tiene el lector para construir su propio texto, escogiendo su ruta de lectura. La función de configuración admite la posibilidad de que el lector reforme el texto dentro de unos límites establecidos, por ejemplo, añadiendo enlaces. Y finalmente, la escritura permite al lector convertirse en escritor del texto que está leyendo, transformando la versión anterior. La función de escribir también puede involucrar la de programar, y alterar así el subtexto. Dentro del entorno digital, estas cuatro funciones pueden, en potencia, ser realizadas. Sin embargo, raramente se permite al lector las funciones de configuración y escritura.

La visión de Pierre Lévy (1998) aporta otra forma de comprender la interactividad dentro del medio digital. En lugar de analizar el nivel de interactividad que admiten obras digitales concretas, Lévy enfoca el tema desde la perspectiva de todos los textos accesibles en Internet. Para Lévy, la pantalla del ordenador es el lugar en el que un acopio de información, todavía indeterminada, viene a actualizarse a la carta para un lector particular. De esta forma se convierte a Internet en una máquina tanto de leer como de escribir. Reflexionando sobre las diferencias que marca el medio electrónico, Lévy escribe:

Un texto impreso en papel, cualquier producto hecho por ordenador, no tiene una condición ontológica ni una propiedad estética fundamental

diferente a la de un texto redactado con los instrumentos del siglo XIX, pero si consideramos el conjunto de todos los textos que, interactuando con un ordenador, el lector podría actualizar *automáticamente* a partir de la misma matriz digital, podemos penetrar en un nuevo universo de producción y lectura de signos (1998: 55).

Entendido de este modo, leer en la Red es al mismo tiempo un acto tanto de lectura como de escritura. Internet, como gran bazar de *objets trouvés*, puede considerarse una especie de matriz informativa en la que un lector/escritor (“wreader”), introduciendo unas coordenadas de búsqueda determinadas, construye su propio “metatexto” a base de hilar, en una combinación privada, los textos que ha ido “invocando”.

Independientemente del soporte informático, el texto es considerado un objeto virtual que es *actualizado* en múltiples versiones, ediciones o ejemplares. Para Lévy, el texto es virtual puesto que su esencia, el orden de palabras que representa, es incorpórea, puede reproducirse y tomar distintas formas. Esta comprensión de la virtualidad del texto, que da cuenta de su versatilidad de un medio a otro, hace caer al autor en un error de base, que consiste en no distinguir entre el acto de producción y el de recepción, entre el plano referencial del texto y el objeto simbólico que construye el lector en su mente.

El uso que hace Lévy de la terminología de Ingarden puede dar lugar a equívocos como, por ejemplo, el considerar que el texto impreso, a diferencia del digital, está ya íntegramente actualizado. La actualización del texto sólo puede ser realizada por el lector, no por el medio. Es el lector el que, mediante una concretización de las indeterminaciones del texto, construye, o sea

actualiza, un objeto simbólico en su mente.⁸ Es esta construcción mental la que, según los teóricos de la recepción, constituye el verdadero texto literario. Para Ingarden, la indeterminación del texto deriva del hecho de que el texto de ficción es un objeto *intencional*⁹, y, como tal, es siempre más o menos indeterminado, pues siempre deja al lector la responsabilidad de “concretar” imaginariamente lo que narra.

En la visión de Lévy, al igual que en la de Murray o Aarseth, la digitalización introduce una revolución copernicana, pues el “navegante” cibernético ya no es el lector pasivo que sigue un orden de lectura determinado por el texto, sino que, en ese espacio de lecturas posibles que es el hipertexto, el texto es una “actualización concreta” que el lector hace dentro de sus múltiples realizaciones.

Sin embargo, se mezclan dos tipos de proceso diferentes, el de la producción material del texto y el de la construcción de un objeto simbólico o *interpretante*. El conjunto de textos invocados por el lector en el curso de la selección de enlaces, forma un nuevo texto que de por sí puede tener múltiples interpretaciones posibles.

⁸ Utilizando la terminología de Gérard Genette, la *actualización* del texto equivale a la construcción de la diégesis o historia que realiza el lector a partir de la forma concreta que adopta la narrativa.

⁹En palabras de Roman Ingarden: “La obra literaria en sí es un complejo puramente intencional, que tiene su fuente de existencia en los actos creativos de la conciencia de su escritor y cuyo fundamento físico de existencia yace en el texto (...) En virtud de su doble capa lingüística, es accesible intersubjetivamente y al mismo tiempo reproducible, a través de lo que se convierte en un objeto intencional, intersubjetivo y referido a una comunidad de lectores. Como tal, no es psíquico y es trascendente para todas las experiencias de la conciencia, tanto para aquellas del autor, como para aquellas del lector (“Concretización y reconstrucción”, *En busca del texto*, ed. Dietrich Rall, pp. 32-33).”

El proceso mediante el cual un lector viaja a través de un hipertexto y construye un objeto simbólico particular de esa lectura, no se distingue del proceso de lectura de una enciclopedia o de un periódico, en el que el lector escoge distintos caminos de lectura y vive, por tanto, experiencias de lectura individualizadas. Al leer de forma idiosincrásica el periódico, no obstante, no tenemos la sensación de que estamos participando en su escritura, simplemente llevamos a cabo una de las alternativas que siempre han estado al alcance del lector.

Esta confusión parte del hecho de que todos estos autores derivan sus teorías de la presunción de pasividad que acompaña a sus prejuicios sobre el lector tradicional. Éste es, según ellos, un “ente pasivo meramente receptor” (Aarseth, 1997). Sin embargo, habría que preguntarse qué tipo de libertad o autonomía real adquiere el lector con el hipertexto que no tuviera ya con el texto impreso. Sólo en algunos hipertextos la toma de caminos que ejecuta el lector modifica de alguna manera el recorrido para siguientes “navegantes” (registrando rutas de lectura, marcando los vínculos ya visitados, o permitiendo al lector agregar enlaces) haciendo posible la participación del lector en el proceso de redacción.

4.2.1.1. Lectores en el laberinto digital:

1. [the battlements of Elsinore Castle]
 HAMLET: to be or not to be, that is the question
 If Hamlet takes up arms against a sea of troubles, go to 3; if he
 shuffles off his mortal coil go to 2.

(Rees, *Interactive Hamlet*, 1994)

Las obras de ficción que utilizan la escritura hipertextual se han clasificado también bajo el rótulo de “narrativa interactiva”, término que da a entender que los productos del medio impreso no son interactivos y que el hipertexto necesariamente lo es. Sin embargo, se empiezan a alzar voces que ponen en tela de juicio la validez de esta nomenclatura, defendiendo que la interactividad, comprendida como la acción de seleccionar una ruta de lectura, es incompatible con la narratividad.

Un pequeño atisbo del funcionamiento de la narrativa hipertextual lo encontramos en la muestra comercial de *Victory Garden* (1995), de Stuart Moulthrop, accesible de forma gratuita desde la Red. En la versión simplificada para Internet, el texto comienza ofreciendo al lector diversos puntos de entrada a la narración. Cada historia paralela está compuesta de diversos nodulos o páginas de dos o tres párrafos cada uno reunidos bajo un título, por ejemplo *Thea's War* (en la Fig.1). El lector puede pasar de una pantalla a otra según el orden prefijado por el escritor (pulsando la tecla *More...*), o puede escoger distintos nodulos presionando sobre las palabras clave que están marcadas. Esta segunda opción da lugar a la yuxtaposición de fragmentos, por lo general sin gran conexión entre sí.

Fig. 1

Thea's War

The war came to Dorothea Agnew as a great shock, a sudden tidal surge of reality. In spite of herself she had begun to think of the business in the Gulf as a kind of relief. It reminded people of a larger world beyond the university, the city, and even the Commonwealth of Tara -- which took some of the heat off her own case.

But now it had all come literally home, right into her living room. She and [Veronica Runbird](#) knelt like little kids too close to the screen, listening to all those grave male voices and trying, between the two of them, to feel their way toward sense.

So much of it seemed contrived, spectacular. She kept telling herself it was [only a movie](#), except it seemed to be another David Lynch film, a cinema of angst and delusion. The night was full of unfunny jokes. She was seeing a report on military intelligence delivered by a bearded tough guy named "Wolf Blitzler." What did it mean? Had there been a coup de tube by the World Wrestling Federation? Would the cameras cut now to Atlanta to show [Hulk Hogan](#) at the anchor desk?


[More...](#)

[Go Home](#)

[Start Again](#)

[Help!](#)

La lectura lineal es más entretenida y menos redundante, ya que no se vuelve sobre los mismos párrafos. Sin embargo, cuando el lector está más interesado en el contenido que en la estructura del hipertexto, el medio digital deja de suponer una ventaja para convertirse en una frustrante experiencia, como si el que narrara la historia padeciera narcolepsia y cada dos por tres quedara dormido y el lector tuviera que esperar a que despertara (o sea, a que se cargue la página) para proseguir con la historia.

Sin duda, la potencialidad del hipertexto recae sobre la sensación de simultaneidad e inmanencia de un texto multidimensional y atemporal, que contrasta con las limitaciones de un lector que sólo puede leer un fragmento tras otro, y no al mismo tiempo.

La desorientación es uno de los efectos más notables que provoca la lectura de este tipo de texto, lo que contribuye a intensificar en el lector la sensación de inadecuación. El lector se enfrenta así con la otredad del texto, que apunta hacia la necesidad de buscar nuevos hábitos de lectura que sean más acordes con la estructura del hipertexto.

Un rasgo que contribuye a crear una sensación de extrañeza frente a la obra de Moulthrop es la ausencia de narrador que sirva de hilo conductor de nódulo a nódulo. A pesar de que existe un narrador implícito, pues el texto está relatado en tercera persona por un narrador omnisciente, éste no contribuye a la organización del material. Nos damos cuenta de que hemos depositado en la figura del narrador la expectativa de que nos guíe a través del texto y de que escoja por nosotros una forma concreta de presentar el curso de la narración.

Otro de los efectos secundarios de este tipo de lectura hipertextual es que se rompe de manera constante la fantasía de estar inmersos en el mundo fantástico de la ficción. Cada vez que el lector debe escoger un camino, su actuación sobre el material textual le recuerda su posición extradiegética¹⁰. Según el crítico de narrativa interactiva Martin Murtaugh, esta ruptura acaba resultando pesada ya que debe producirse constantemente, pues sobre ella se basa la estrategia global del texto:

By presuming to break the diegetic barrier, such approaches invariably undermine a narrative system, calling into question the boundaries between the narrative, story, narrating act, and ultimately the reader. While such a action may well be a potent tool for the author interested in calling these relations into question, the technique shifts the viewer's attention from the narrative to its disruption. Furthermore if

¹⁰ En una obra literaria, la diégesis es el desarrollo narrativo de los hechos (del griego διήγησις).

such effects are perceived as novelties, they cannot form the backbone of an experience; the novelty wears thin quickly, the comic or fantastic quickly becomes tedious (1996: 2).

Jesper Juul (2003) plantea que donde hay interactividad no puede haber narratividad, pues ambas acciones tienen lugar a dos tiempos diferentes: las convenciones de la narración dan por supuesto saltos en la acción, un tiempo comprimido, mientras que la interactividad ocurre durante el tiempo real del lector.

Para explicar esta incongruencia, Murtaugh (1996) utiliza la idea de los niveles narrativos definidos por Gérard Genette, la cual, en cierto sentido, está también relacionada con los distintos tiempos de la narración. En *Narrative Discourse* (1980), Genette establece tres niveles narrativos distintos: (1) el acto de narrar o momento en que se produce la narración, (2) la narrativa o la forma que adopta el discurso narrativo mismo (el significante), y (3) la historia narrada (el significado). Por tanto, en un sentido general, Genette define una narrativa como un sistema en el que el acto de narrar produce la narrativa en sí, a través de la cual el lector construye un mundo de ficción o historia (la diégesis). Pero dentro de esta estructura básica, podemos encontrar distintos niveles narrativos. Según Genette, cualquier hecho narrado ocupa un nivel diegético inmediatamente superior al nivel en que se produce el acto de narrar. Cuando el narrador cuenta una historia acerca de un personaje que cuenta una historia nos encontramos con una situación en la que los acontecimientos que ocurren en el nivel del narrador están fuera, o en otro tiempo, de aquellos que acontecen en la historia narrada por el personaje. Así, se establecen dos niveles

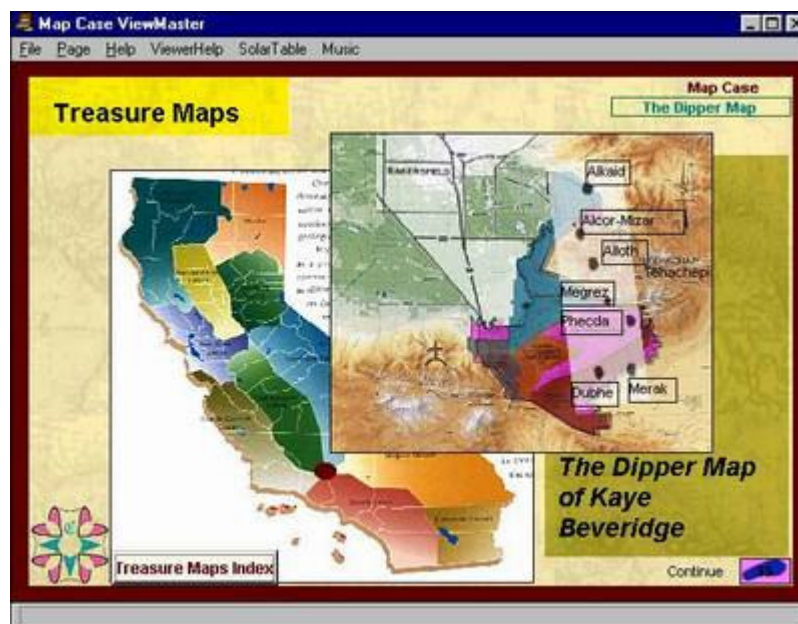
distintos, pues uno de los personajes asume por un tiempo el papel de narrador en un nuevo nivel dentro de la narración global. Genette define como metalepsis el cambio que así acontece entre niveles narrativos. En el caso expuesto arriba, la metalepsis está justificada. No obstante, el salto de un nivel narrativo a otro puede dar ocasión a lo Genette llama una metalepsis transgresora. Esto ocurre cuando de repente un elemento que inicialmente se percibe dentro de un nivel narrativo se descubre como perteneciente a otro (por ejemplo, unos hechos que se presentan al lector como reales dentro de la diégesis, para más tarde revelar que se trata de un sueño). La obra de Laurence Sterne, *Tristram Shandy*, provee al lector con numerosos ejemplos de metalepsis transgresora. Genette cita los momentos en los que el narrador exige la intervención del lector para que cierre la puerta o ayude al señor Shandy a meterse en la cama (1980:234-235). Este cambio brusco entre niveles narrativos crea un efecto de extrañamiento el cual, no sólo produce un efecto cómico, sino que también tiene la propiedad de romper la ilusión creada por la ficción y recordar al lector su posición “fuera de la historia”, o extradiegética.

Cada vez que el lector debe actuar de narrador, seleccionando un nuevo enlace, se le está impidiendo la fusión o inmersión absoluta dentro del espacio narrativo. Por ello, algunos críticos han apostado, no ya por el hipertexto, sino por la realidad virtual como el nuevo futuro de la narración (Ryan, 1994).

La creadora de *Califia* (2000), M.D. Coverley (pseudónimo de Marjorie C. Luesebrink) ha recurrido a nuevas estrategias para intentar evitar la desorientación del lector e introducirle con mayor motivación dentro de la

historia. *Califia*, la primera obra narrativa producida originalmente como ficción interactiva y multimedia para CD-Rom, utiliza imágenes, contratos, mapas, *collages*, dibujos, cartas, fotos, música y texto para narrar la historia de cinco generaciones de californianos. En la Fig. 2, por ejemplo, nos encontramos con un mapa del tesoro. Definida por su autora como una novela, esta obra es también una especie de juego para aspirantes a detectives, pues el objetivo que marca el final del texto es el descubrimiento de un cargamento de oro.

Fig. 2



La narración está estructurada por el eje geográfico construido en torno a cuatro viajes (Sur, Este, Norte, Oeste), y por el eje cronológico de la narración de Augusta (cuya primera página podemos ver en la fig.3), a su vez apoyada

por el testimonio de otros dos narradores. El acceso a la obra está guiado por estos tres narradores:

The reader can choose to read the chronological narrative with Augusta, find out about docudramas, peruse the album of family pictures, and obtain navigation clues with Calvin, or read the messages of the stars, hear myths and the whispering of the spirits from Kaye (M.D. Coverley, *Califia*). (Fig. 4).

Cada narrador es un personaje dotado de unas características específicas que ofrece al lector una forma distinta de acercarse a la misma historia (Augusta es una excursionista preocupada por el presente, Calvin es el estratega que tiene un sentido de la distancia media, y Kaye, es una visionaria, que conoce los mitos y las historias ocultas del pasado más remoto). Como ha constatado José Luis Orihuela, “la construcción de *Califia* revela un fuerte sentido de estructura, incluso de progresión, en la medida en que las cuatro zonas principales, correspondientes a los puntos cardinales, tienen un orden predeterminado” (1999:8). El lector es directamente interpelado por el narrador, lo que contribuye a establecer un vínculo con la narración y limita la sensación de inadecuación del lector.¹¹

¹¹ Para un estudio en profundidad de *Califia*, ver Orihuela (1999) y Koskimaa (1998, 2000). Algunas pantallas de *Califia* están disponibles en la Red: <<http://califia.hispeed.com>>.

Fig. 3



(La primera página del recorrido cronológico narrado por Augusta comienza así: “On the day after my father was buried, I began digging on the hill behind the house in Whitley Heights. The air was hot and the wind was rising”. El lector supone que la fotografía de la casa es la aludida por el texto. Otras opciones interactivas de la página son las de escuchar música, proseguir con la historia o emprender la “acción” de cavar).

Fig. 4



Orihuela considera que a pesar de su fuerte coherencia estructural, el lector de esta obra debe realizar gran parte de las funciones de enunciación narrativa que antes recaían sobre el escritor. Sin embargo, la “enunciación narrativa” se reduce al ejercicio de seleccionar enlaces, que debe llevar a cabo el lector para encontrar y encajar los fragmentos de información que el autor ha ido distribuyendo en su laberinto textual, a fin de dar con el tesoro. El hecho de que no exista una forma narrativa definitiva, un texto fijado para siempre, no quiere decir que los titubeos del lector de un fragmento a otro consigan dotar a éstos de coherencia.

De hecho, tradicionalmente la narratividad se ha basado no tanto en la yuxtaposición de fragmentos, como en la conexión de causalidad entre un hecho y otro. Pero, ¿de qué modo es este ejercicio de búsqueda parecido a escribir una novela?, o ¿de qué forma es la lectura en este tipo de construcciones multimedia más interactiva, en lo que se refiere a los ejercicios mentales de construcción de hipótesis y propuestas explicativas que lleva a cabo el lector? Dando por hecho que la actividad mental es similar, la interacción física del lector con el texto multimedia se reduce a la selección de vías de exploración, cada una de ellas ordenada de antemano por el autor, y a la posibilidad de mezclarlos. El placer del texto se basa sobre su dominio o control, sobre la nueva capacidad que se le da al lector de manipularlo, de hacerlo suyo desde la objetividad de la materia modificada, del camino escogido, pero no desde la creación de un objeto simbólico y verdaderamente virtual.

Esta navegación por la estructura poliédrica del texto multimedia da al lector una falsa sensación de interactividad, pues el texto digital también da al autor nuevas posibilidades de control. El texto observable mediante la interfaz viene a su vez regido por un subtexto de claves de programación que controlan sus posibilidades de lectura (por ejemplo, permitiendo enlaces en momentos determinados e impidiéndolos en otros). La interactividad del ciberlector se haya, de hecho, manipulada y delimitada por un autor que no se resigna a perder el control absoluto sobre su obra.

Sin un control autorial, la narrativa puede desaparecer en un caos de acontecimientos sin relación entre sí. Curiosamente, la escritura no-lineal parece destacar la estructura del texto sobre su contenido, pero a la vez destruye la idea misma de estructura, pues, dado que las bifurcaciones multiplican exponencialmente la posibilidad de elección, es muy difícil para el lector mantener la coherencia entre las partes, y mucho más crear vínculos del tipo causa-efecto que den un sentido a la narración.

Por otro lado, tampoco podemos decir que el usuario esté leyendo en el sentido tradicional de la palabra, esto es, construyendo una historia o diégesis en su mente, sino que deambula por las distintas pantallas del ordenador, a la búsqueda de pistas que le orienten en su misión. Esta misión u objetivo poco tiene que ver con el disfrute y placer estético que proporciona la prosa, cuyo fluir ha dejado paso a la yuxtaposición abrupta de fragmentos multimedia (fotos que sirven de fondo para una frase, *collages* acompañados de música, mapas y dibujos). En definitiva, gracias a la tecnología multimedia se ha creado

un curioso producto, que si bien se puede convertir en la nueva forma de transmisión cultural, es algo radicalmente distinto de la literatura impresa.

4.2.2. Juegos de ordenador y MUDs: El placer del texto = control.

Los juegos electrónicos han sido una de las formas populares más primitivas de interactuar con la tecnología de los ordenadores. Según la visión profética de Gibson, estos juegos, mediante la creación de espacios virtuales cada vez más conseguidos, han constituido los pilares del ciberespacio¹². Después de todo, no es desbaratado pensar que el ciberespacio pudo ser imaginado gracias a los pasatiempos con los que aun se entretienen los programadores informáticos, juegos en los que el usuario tiene la sensación de hallarse inmerso en un espacio tridimensional.

Quizá una de las razones por las que la noción de interactividad se ha mitificado es porque los productos de entretenimiento de la cibercultura han fundado sobre ella el principio del placer. Los videojuegos y juegos de ordenador, los entornos virtuales llamados MUDs, los espacios narrativos de realidad virtual, todos funcionan a base de sumergir al usuario en un mundo de fantasía en el que él o ella, a través del control sobre sus actos que le proporciona el programa, se convierte en protagonista de su propia historia. La interactividad que rige estos juegos está regulada por los principios

¹² Como escribe en *Neuromante*, la matriz (o ciberespacio) tiene su origen en los antiguos videojuegos (“[t]he Matrix has its roots in primitive arcade games” (51)).

característicos de dos formas “primitivas” de lectura en teoría diferentes: la lectura dominante y la sumisa.

Por un lado, la sensación de interactividad que proporcionan estos juegos está íntimamente relacionada con el principio de control. El jugador, mediante una palanca o control de mandos (llamado “joystick”), tiene la capacidad de controlar sus movimientos y acciones en el espacio virtual. La principal diferencia entre el “joystick” y el ratón que normalmente se utiliza para moverse por la pantalla es que, con el ratón, el cursor se detiene en el momento en que el usuario deja de moverlo, sin embargo con el “joystick”, el cursor continua moviéndose en la dirección en la que éste se apuntó.

Según Piscitelli, el énfasis de estos juegos está en el movimiento. *Mortal Combat II, Rebel Assault, Doom, The Daedalus Encounter, Tomb Raider* o *The Final Fantasy*, todos ellos comparten “la ilusión de control en un mundo en rápido movimiento” (75). No obstante, no es el movimiento el único elemento que merece la pena destacar, sino también el hecho de que los juegos electrónicos aportan a los jugadores una sensación de control que no tienen fuera del juego. Normalmente, el objetivo del juego es ganar una serie de batallas contra enemigos virtuales producidos por el programa o contra otros jugadores. En este escenario virtual, la historia puede ser personal (en conjunción con las reglas y personajes del entorno informático), o colectiva, pues varios jugadores pueden participar en la creación de la ficción.

Este tipo de experiencias lúdicas han recibido la atención de críticos como Aarseth o Murray, quienes las consideran los orígenes de una nueva

forma narrativa. Para Janet Murray, “la forma más habitual de juego es el *agon*, o enfrentamiento entre oponentes, y también la forma narrativa más temprana”(1999: 157). Por otro lado, en todos estos entornos virtuales, juega un papel fundamental uno de los principales mecanismos de la lectura por placer, lo que llamabamos la “suspensión del descreimiento”, mediante la cual los participantes en el juego olvidan temporalmente sus vidas fuera del ciberespacio, y se transforman en aquello que les gustaría ser, sumergiéndose con el resto de los jugadores en experiencias de su propia creación. Este tipo de interactividad se basa en la idea popular de que la experiencia narrativa ideal es el conseguir estar dentro de la historia, en una inmersión total en la que el medio se vuelve transparente y desaparece. El mecanismo de la “introyección” de Schwab o la lectura sumisa de Flynn, están caracterizados por este tipo de ruptura entre el mundo imaginario y el mundo real. En el juego, el jugador se identifica sin reparos con la posición de sujeto que el programa le presenta y se sumerge en la nueva realidad de la ficción. Así pues, el fundamento lúdico de este tipo de experiencias interactivas se basa en una lectura sumisa del medio dentro del cual el lector puede ejercer un control considerable sobre la evolución de los acontecimientos, y así dominar el texto.

Las aventuras de los MUDs, otro tipo de juegos al estilo del famoso *Dungeons and Dragons*, ofrecen a los jugadores varias alternativas para proceder dentro de los entornos textuales; en la práctica, el procedimiento está normalmente reducido a resolver acertijos y problemas de lógica, y sólo suele haber una manera para avanzar con éxito en el juego.

En muchos otros entornos virtuales que se encuentran en la Red, los jugadores pueden, con un lenguaje de programación relativamente sencillo, ayudar a construir el espacio virtual en el que se encuentran; “hacer” habitaciones, decorarlas, crear espacios públicos o privados, e incluso ganar o perder dinero virtual (Turkle, 1996). Los jóvenes entrevistados por Sherry Turkle para su estudio *Life on the Screen* (1996) comentan la sensación compartida de sentirse más a gusto con su identidad electrónica y el entorno que ellos mismos han creado dentro del ciberespacio que en su vida fuera de él.

Esta sensación de control que proporciona el entorno virtual de los juegos, es también uno de los rasgos generales destacados por numerosos usuarios de su experiencia de la comunicación por ordenador. Los informadores del estudio etnográfico del ciberespacio realizado por Annette Markham (1998) destacan la sensación de poseer mayor control en la comunicación cuando ésta se realiza mediante el ordenador. Markham especula que la razón de esta experiencia de control radica en la dislocación de la identidad de la persona real de una serie de referentes comunes, como pueden ser el sexo, la edad, la raza, el grado de autoridad, etc. Sherry Turkle (1996), a su vez, presume que la función principal de este tipo de juegos es la de subsanar el sentimiento de impotencia que domina la experiencia de la realidad cotidiana de estos jóvenes jugadores. La experiencia interactiva en este tipo de entornos virtuales plantea nuevos interrogantes acerca de la naturaleza de nuestra identidad:

Is the real self always the naturally occurring one? If a patient on the antidepressant medication Prozac tells his therapist he feels more like

himself with the drug than without it, what does this do to our standard notions of a real self? Where does a medication end and a person begin? Where does real life end and a game begin? Is the real self always the one in the physical world? (1996: 5).

La lectura del mundo virtual que hace este tipo de jugadores es, sin lugar a dudas, una lectura sumisa, pues la naturaleza ontológica del nuevo medio no se cuestiona y se empieza a vivir como una realidad alternativa. Por otro lado, el placer de la lectura deriva de la capacidad de sentirse controlando la situación, de ser autores absolutos de su propio texto de ficción. La naturaleza dominante de este tipo de lectura no radica en la necesidad de defender una identidad real que se ve amenazada por las posiciones de sujeto que el texto virtual ofrece al lector, sino que es dominante en tanto en cuanto el lector/jugador impone su propio personaje, el único que puede ser percibido por el resto de los jugadores, rechazando una identidad “real” en pos de una ficticia.

Durante miles de años los sueños y fantasías de los seres humanos han estado profundamente unidos a sus deseos de inmersión en otros mundos, a la transformación de los cuerpos en formas y tamaños diferentes, como han aparecido en la religión, danzas y rituales de todas las culturas. En la cibercultura, el placer de la lectura está también íntimamente asociado a la sensación de inmersión total que proporciona el ciberespacio, un “éxtasis digital” en el que el cibernauta siente que se integra en ambientes unitarios, coherentes y enteros (Coyne, 1999). Este tipo de inmersiones no son diferentes a la experiencia de ver una película, leer un libro, o contemplar una imagen, pues estas experiencias de inmersión operan siempre mediante los mecanismos

de la interpretación y la metáfora, mediante la provocación de la diferencia, o en términos románticos, como diría Coyne, a través del funcionamiento de la imaginación.

Tanto en el juego electrónico, como en la lectura de las novelas de ciencia ficción características de la cibercultura, el lector/jugador debe haber sido previamente adiestrado en una serie de códigos y convenciones que, una vez aprendidos, se activan de forma automática y permiten la inmersión y la evasión en el mundo virtual alternativo.

El grado de competencia del jugador dentro del entorno virtual del juego (que podríamos comparar con la competencia y actuación literaria) incide de forma significativa en la imagen que el jugador tiene de si mismo, y en su posición dentro del grupo de participantes. La clara jerarquía establecida por el juego mismo afianza la sensación de control que el jugador tiene sobre el medio y sus representaciones. Como comenta Mark Poster en su artículo “Cyberdemocracy”:

MOO¹³ inhabitants, however, do not enjoy a democratic utopia. There exist hierarchies specific to this form of cyberspace: the programmers who construct and maintain the MOO have abilities to change rules and procedures that are not available to the players. After these “Gods” come the wizards, those who have accumulated certain privileges through past participation. Another but far more trivial phenomenon of political differentiation is typing skill, since this determines in part who speaks more often, especially as conversations move along with considerable speed (Poster, 1997: 268).

Esta experiencia de interactividad en los espacios virtuales en los que el jugador participa forma, además, la base de su posterior comprensión del concepto de “ciberespacio”, un medio en el que el control depende no sólo de

los conocimientos técnicos del usuario, sino de su habilidad para aprender con rapidez nuevas reglas y trucos.

Tanto en la versión ficticia y visionaria del ciberespacio gibsoniano, como en la materialización real del ciberespacio barlowiano, los juegos por ordenador han servido de ritos sagrados alrededor de los cuales se han congregado un extraordinario número de fieles en tiempo real¹⁴. En solitario o en grupo, estas aventuras electrónicas tienen un poderoso influjo que ha sido vampirizado por otros medios, como el cine o las novelas, para asegurar su éxito¹⁵. Este fenómeno nos advierte de que los juegos de ordenador y los entornos virtuales son una influencia significativa en los gustos del nuevo lector, el cual pertenece a una generación que ha crecido con el ordenador como compañero de juegos.

Este tipo de interacciones digitales forman una parte importante del tipo de experiencias con las que el escritor de ciencia ficción “ciberpunk” asume que su lector está familiarizado. Este tipo de novelas explota la descripción de experiencias interactivas como recurso narrativo que tiene la facultad de

¹³ Ver glosario (MUDs).

¹⁴ Un ejemplo asombroso recogido por Piscitelli es el del juego ideado por Lucasfilm Habitat, que en su versión americana Quantum Link's Club Caribe llegó a congregarse cerca de 15.000 participantes a la vez.

¹⁵ Un ejemplo de narración que se ha inspirado en los juegos de ordenador como elemento fundamental de su fórmula para el éxito ha sido *Harry Potter y la piedra filosofal*, que, como ha comentado su autora Joanne Kathleen Rowling, utiliza elementos y escenas característicos de los juegos por ordenador para dar dinamismo a su narración y conectar con su público lector. Los niños disfrutaban con los juegos de ordenador por la misma razón que disfrutaban identificándose con su personaje, pues en ambos casos sus nuevos poderes les hacen olvidar la sensación de impotencia que les invade en el mundo de los adultos. La película de Walt Disney *Tron* (1982), primer largometraje con largas secuencias de computación animada, contiene numerosas aventuras que nos recuerdan a los juegos electrónicos, donde, al igual que en la historia central de *Tron*, el espectador es tragado por la computadora y se convierte en una parte más de la máquina. Películas como *Tomb Raider* o *The Final Fantasy* están directamente basadas en su homónimo juego de ordenador.

proporcionar nuevas *metalepsis*. La descripción de la interacción dentro de un entorno virtual constituye un nuevo nivel de narración. De hecho, como varios autores han recalcado, mientras que la vivencia de este tipo de experiencias interactivas puede ser bastante anodina (el uso de aparatos de realidad virtual, o la participación en videojuegos), la lectura acerca de un personaje que se encuentra inmerso en ellas puede ser entretenida (Murtaugh, 1996; Franking, 1997). La dimensión virtual se convierte en un microcosmos narrativo dentro de otra ficción, el lector debe desplegar su conocimiento previo del ciberespacio para reconocer los niveles en los que se encuentra su personaje, cuando éstos no son claramente anunciados (*metalepsis* transgresoras). De este modo, el lector activa su recuerdo de sus experiencias en el mundo virtual, entrando en comunión con la vivencia de la cibercultura que intenta transmitir el autor.

A diferencia de las estrategias empleadas por el novelista para recrear en su texto la atmósfera de las nuevas experiencias que proporciona la cibercultura, el hipertexto, al dejar al lector escoger el camino, esta transformando el resultado de la lectura en una historia puramente funcional. En ella, el manejo del tiempo, la acción y la secuencia de acontecimientos predomina por encima de los factores contextualizadores, de los índices que contribuyen a crear una determinada atmósfera, un sentimiento, un tema o un personaje con cierta profundidad. Digamos que la narración pierde una dimensión esencial para que el lector pueda sentirse inmerso en un ambiente ficticio. Por otra parte, el suspense, el “¿qué pasará después?”, como algo

determinado de antemano por el escritor y que el lector sólo puede descubrir en un momento medido por el autor, pasa a un segundo plano cuando uno puede volver atrás, escoger un final más acorde con sus expectativas, sin la manipulación de una fuerza ajena a uno. De este modo, la ficción se resquebraja y se muestra como un conjunto de convenciones, se acaba la magia de la narración. El deseo y placer de lectura, motivado por la identificación con los personajes, crea un horizonte de expectativas que, de ser manipulable por uno mismo, nos abandonaría a nuestras propias neurosis. Sin una solución alternativa a la creada por nuestra imaginación, nos encontraríamos con una caída libre en el solipsismo total.

Por otro lado, al llevar las consecuencias de la realidad virtual a extremos inesperados, las novelas de ciencia ficción plantean cuestiones escabrosas sobre la integración de la virtualidad digital en nuestras vidas, a la vez que familiarizan al lector con experiencias aun por venir. De este modo, alimentan la gran expectación y ansia que se ha creado en torno a estos productos tecnológicos y acercan una simulación literaria de estas experiencias a un público juvenil que difícilmente puede acceder a ellas. A través de la lectura, estas novelas ofrecen una participación “democrática” de la alta tecnología, que está fuera del alcance de la gran mayoría de la gente.

Sin embargo, los novelescos espacios virtuales también se convierten en terroríficos laberintos. El miedo que provocan los entornos virtuales surge de otorgarles una naturaleza de espacio no-mediado. De continuar perfeccionándose, se teme que la realidad virtual podría convertirse en un

medio tan perfecto y transparente que llegaría a no ser percibido como medio. Sus ficciones podrían resultar tan creíbles que el usuario, totalmente inmerso en ellas, no podría resistirse a su poderoso embrujo. Sin embargo, a pesar de su creciente verosimilitud, el medio virtual lleva al límite la condición paradójica que Christian Metz otorgaba al cine, pues tiene una apariencia de hiperrealidad en un medio todavía más vacío que la gran pantalla. Ya no es la imagen en diferido de unos actores y escenarios reales, sino una simulación en la que cada detalle ha sido cuidadosamente programado.

Entonces, el jugador en los entornos virtuales puede describirse como un lector indefenso, inmerso en un juego cuyas representaciones, ideológicamente cargadas, son fácilmente absorbidas por su inconsciente. O por el contrario, el escritor puede apostar por representar al cibernauta como un ser rebelde que domina el texto que desea leer. O quizá se decida por mostrar ambos casos al mismo tiempo.

Como hemos visto, tanto la lectura sumisa como la dominante no son más que dos formas primitivas de acercarse al texto. Heredado de los hábitos interpretativos generados por los juegos de ordenador, este ambivalente patrón de reacción frente a la otredad del texto se convierte en uno de los modos de lectura generalizado entre los cibernautas. Su fascinación con la tecnología digital les impide adoptar una postura crítica en relación con la forma en la que ésta puede ser empleada para la manipulación de las personas. Gracias a ello, la interactividad se vende como el pilar principal sobre el que se basa un nuevo

orden digital, más libre y democrático, en el que el lector puede lanzarse al dominio del texto.

Para el crítico de arte Lev Manovich, que nos aporta una visión externa a las raíces anglosajonas de la cibercultura, la interactividad representa un banal deseo de poder. La llegada del arte mediático (“media art”) está caracterizada, según él, por la transición de la representación a la manipulación. El reclamo de la interactividad se convierte en el modo más efectivo para involucrar a los espectadores en la consumición del producto artístico:

The experiences of East and West structure how media is seen in both places. For the West, interactivity is a perfect vehicle for the ideas of democracy and equality. For the East, it is another form of manipulation, in which the artist uses advanced technology to impose his/her totalitarian will on the people” (Manovich, 1995b).

¿Será la promesa de interactividad el cebo tras el que se esconde la inagotable capacidad del texto para infectar con mensajes subliminales al lector?, De ser así, el lector se encuentra realmente frente a un falso sentimiento de interactividad, y su paranoia es, simplemente, una forma más refinada de lectura exigida por el texto ciberculto.

4.3. En torno al concepto de la intertextualidad

“But we’re all out of context, and everybody knows that when you take something out of context, it can make no ***** sense” (Cadigan, *Synners*, 287).

Valjean, el drácula de *Synners*, tiene a una mujer de rehén en la terraza de la vigésima planta de un edificio. Se quiere arrojar con ella al vacío mientras busca en su cabeza el contexto correcto que dé sentido a tan desesperada acción. Su mente se ha trastornado por completo desde que se sometió a la operación de un implante cerebral que le permite conectarse directamente al ciberespacio. Dentro del espacio virtual, Valjean siente la unidad con el todo; él es un pensamiento más dentro de una red de conexiones en la que humanos y ordenadores se hayan fusionados. Todo parece estar en el contexto adecuado, incluso cuando este contexto no se puede determinar. Sin embargo, cuando está desconectado, no encuentra sentido a nada, utiliza a las personas como objetos sin subjetividad propia, como parte del escenario que él ha decidido vivir (“It’s gonna be *my* context, so I take whoever I want for it” (287)). Con la destrucción de su cuerpo (y el de la mujer) pretende eliminar su dualidad y convertirse en tan sólo un pensamiento (un mal pensamiento, puesto que él es una persona malvada).

Como vemos, los personajes de Pat Cadigan experimentan a su manera los conflictos que el mundo digital introduce en la forma de concebir la identidad. Bajo un barniz de novela de evasión y entretenimiento, *Synners* ofrece otro nivel

de lectura cuya carga intertextual alude a las preocupaciones de la cibercultura académica. Lo mismo ocurre con otras novelas e historias cortas de la ciencia ficción “ciberculta”, como *Snowcrash*, *Schismatrix Plus*, o *Johnny Mnemonic*. En este apartado, vamos a analizar el uso que tanto el hipertexto como la novela de ciencia ficción realizan de la intertextualidad, con el fin de profundizar sobre los elementos que distinguen a estos dos “géneros” de escritura como propios de la cibercultura.

La desorientación del lector en los laberintos ciberespaciales es un tema que preocupa a críticos y escritores de la cibercultura. La pérdida de unas coordenadas, tanto textuales como mentales, que aporten un contexto de lectura que sirva de guía al lector es una de las causas principales de la desorientación. Por un lado, la llegada del hipertexto ha creado un vacío en las estructuras de género anteriormente compartidas por la comunidad de lectores. Por otro, el lector, cada vez más abrumado por el exceso de estímulos e información, padece una falta de perspectiva ideológica que le dote de unos objetivos de lectura claros y estables.

Entre estos dos polos, el texto y el lector, encontramos un espacio de negociación simbólica que permite en primer lugar la producción del texto y la posibilidad de su interpretación. Este espacio está construido por la principal estrategia de lectura y escritura: la intertextualidad.

A finales de los sesenta, el término “intertextualidad” fue introducido formalmente por Julia Kristeva, que lo definió como “el pasado de los textos”¹, pues todo texto nace de la lectura y transformación de otros textos, de la red de relaciones textuales de la que surge una competencia literaria compartida por lectores y escritores.

Al igual que en el caso de la interactividad, la intertextualidad puede analizarse como una propiedad del texto; de sus alusiones directas o indirectas a otros textos, de las influencias literarias que manifiesta, del tipo de género al que pertenece, etc. o bien como una función de la memoria del lector. En la práctica es útil distinguir entre dos tipos de relaciones intertextuales; las que son parte de la estructura textual, y aquellas que establece el lector como estrategia de lectura. Sin embargo, desde el punto de vista epistemológico, es difícil entender una intertextualidad puramente textual. Incluso la sencilla expectativa de recibir un mensaje del texto puede considerarse un uso de la intertextualidad, pues es necesario haber estado familiarizado con otros textos para tener esta expectativa. Como recalca Elizabeth Knutson en su estudio acerca de la legibilidad de los textos, la intertextualidad como estructura textual depende en último término de la capacidad del lector para detectarla (1995: 89). Como parte de las múltiples operaciones de contextualización que realiza el lector para poder extraer sentido de su lectura e interpretar su significado, la intertextualidad es al mismo tiempo

¹ En “Word, Dialogue, and Novel”, Kristeva escribe: “[A]ny text is constructed of a mosaic of quotations; any text is the absorption and transformation of another” (1980: 66).

una característica del texto y el mecanismo principal de su lectura. Por tanto, cuando se habla de intertextualidad, es necesario puntualizar sobre el tipo de intertextualidad a la que estamos haciendo alusión: una característica puramente textual, como pueda ser la intertextualidad explícita del hipertexto, o a la intertextualidad del texto en su calidad de objeto simbólico, que es el producto tanto del sistema de signos que comprende una narrativa como de la serie de interpretaciones que sobre el texto ha ido sedimentando una comunidad de lectores.

Como hemos visto, dos modelos de escritura han recibido especial atención como rituales de escritura en la era digital: el hipertexto y la literatura de ciencia ficción ciberpunk. Ambos tipos de escritura han enfocado el problema de la contextualización del lector desde distintos ángulos, dando lugar a dos visiones contrapuestas y, en ocasiones, complementarias de la situación contemporánea del sujeto lector.

Empezando por la estructura del hipertexto, ésta pone el énfasis en una intertextualidad unívoca y sin pasado. A diferencia del uso que hace Kristeva de la intertextualidad para desbancar el concepto de texto como unidad autónoma de significado, aislado de otros textos, el hipertexto se presenta de nuevo como una unidad independiente. La escritura hipertextual incorpora a la vez el texto y su contexto, formando una especie de constelación de textos en medio de un ciberespacio donde ya no es posible dar por hecho un entramado intertextual en el que escritores y lectores converjan en un pasado común de lecturas. Dado que su

“habitat” natural es el ciberespacio, el hipertexto es un tipo de escritura proyectada hacia un futuro de lectura incierto, y por ello, carga explícitamente con todas las referencias intertextuales que su autor considera necesarias. Este uso de la intertextualidad se convierte no ya en el pasado del texto sino en su eterno presente, compitiendo con la intertextualidad libre evocada por el lector, al cual se presupone desmemoriado. La necesidad de un contexto de lectura en el que integrar la información del hipertexto se vuelve redundante pues el hipertexto es ya una unidad autosuficiente y autoexplicativa.

Por otra parte, el lector de ciencia ficción también experimenta una carencia de información contextualizadora durante la lectura del texto futurista, pues lo desconoce todo sobre el tipo de universo en el que se integran los acontecimientos narrados. El escritor debe encontrar mecanismos mediante los cuales su lector pueda construir una narración o diégesis, esto es, pueda actualizar el texto en sus propias imágenes mentales, sin caer en una explicación demasiado explícita de su mundo imaginario.

En ambos modelos de escritura, hipertexto electrónico o ciencia ficción impresa, el autor delimita las construcciones mentales del lector mediante la aportación de un contexto intratextual hecho explícito (los enlaces hipertextuales o las extensas descripciones de las sociedades futuras). En la narración de ciencia ficción, los rasgos sorprendentes del entorno destacan tanto o más que los personajes principales.

Tanto la literatura de ciencia ficción ciberpunk como el hipertexto, están orientados hacia un lector familiarizado con el manejo de los ordenadores. Una fuerte carga intertextual recae sobre las alusiones al mundo ciberespacial: sus rutinas, códigos informáticos, virus, prácticas comunicativas, piratería, etc. Sin embargo, mientras que la estructura del hipertexto parece obviar la necesidad de aludir a la memoria colectiva de una comunidad de lectores (pues puede añadir al texto todo tipo de apéndices, convirtiendo la memoria del lector en un recurso obsoleto), la literatura de ciencia ficción depende en gran medida de la familiaridad de sus lectores con el género para ser reconocida como tal (Stockwell: 2000: 7).

Pasemos ahora a analizar el género como estructura intertextual. La noción de género es una estructura generada a través de relaciones de intertextualidad que escritores y lectores comparten. Adaptando la definición de género de la semióloga Anne Freedman, podríamos decir que el género son las reglas del juego, el “habitus” que debemos conocer si queremos jugar o leer el texto de manera satisfactoria:

The genre – the game of the text – is constituted by its ceremonial place, and this is appropriated by the full range of semiotic systems available as strategies or enablement conditions to that genre...

Knowing a genre is also knowing how to take it up: the manners are reciprocal. What do you *do* with a form, if you’ve never been taught to fill one out?...Using a text is primarily a matter of understanding its genre and the ways it plays it –recognizing it, certainly, but also reading its tactics, its strategies, and its ceremonial place (1987: 120).

La ciencia ficción es un tipo de literatura de difícil clasificación genérica que, sin embargo, tiene un interés especial para un grupo selecto de lectores. Los intentos por demarcar el campo de juego de la ciencia ficción se han basado en una enumeración de sus temas principales, sus tropos y fórmulas narrativas: la descripción de mundos futuros, los robots, los viajes en el tiempo, los experimentos, la potenciación de las habilidades humanas en el marco de una ciencia inventada, extraterrestres, escenas apocalípticas, etc. La repetición de estos temas se ha defendido alegando que la ciencia ficción es una especie de “mutación del romance” y, al igual que este género, debe satisfacer la demanda hambrienta de sus lectores por una repetición placentera. (Broderick, 40).

La ciencia ficción es un híbrido que, además de su parecido con el romance², contiene componentes de otros géneros; como la fábula, la literatura de ideas; y la épica. De hecho, el crítico Patrick Parrinder (1980), clasificó el género de la ciencia ficción como una mezcla de estos grandes géneros (el romance, la épica, y la fábula) a los que añadió un cuarto; la intertextualidad postmoderna (“postmodern intertextual”), que definió como un género en sí mismo.

A pesar de todo, Parrinder no logró resolver la incompatibilidad entre el claro estatus de literatura repetitiva y estereotipada de la ciencia ficción y su defendida condición de literatura de ideas y creación literaria. No obstante, es precisamente en el uso que la ciencia ficción contemporánea realiza de la

² En su versión popular, la ciencia ficción es para los hombres, lo que las novelas rosa son para las mujeres, ambas secciones fácilmente diferenciables en los grandes supermercados norteamericanos.

intertextualidad postmoderna donde podemos encontrar el origen del interés que el género ha despertado dentro de la cibercultura académica.

En un nivel superficial, los textos de Gibson, Sterling, Cadigan o Stephenson parecen adecuarse al patrón característico de las novelas de aventuras futuristas de la literatura de consumo (o “pulp fiction”): una fuerza maligna amenaza con controlar todo el planeta (o planetas habitados por el ser humano), mientras que uno o varios héroes, normalmente accidentales y mal pertrechados, se enfrentan a ella con éxito. Tras esta estructura extremadamente simplificada, se esconden una serie de alusiones y guiños, detectadas con gusto por un lector ciberculto, a los principales temas debatidos en el seno de la cibercultura académica. La intertextualidad o alusión a otros textos, en este caso a textos de la cibercultura académica, se combina con un estilo “pseudo-posmodernista” en la presentación de la narrativa (más marcado en Gibson y Cadigan que en otros autores): mediante la yuxtaposición de fragmentos, el uso de metalepsis transgresoras, discontinuidad, pluralidad de voces narrativas, etc.

Entre los temas de la ciencia ficción ciberpunk que conciernen, a su vez, a la cibercultura académica se encuentran la figura del ciborg, el posthumanismo, el problema del contexto, la inadecuación de la memoria humana frente a los nuevos modelos informáticos para el almacenamiento de datos, la sobrecarga de información y la lectura subliminal, las nuevas posiciones del sujeto en la realidad virtual, la división mente/cuerpo, el paradigma informático como nueva

representación tecnicista del ser humano, la revisión histórica de la tecnología de la información, la geometría de los fractales, el tecnopaganismo, etc.

El relato breve de William Gibson “Johnny Mnemonic” (1986b) es uno de los ejemplos que mejor ilustra esta interrelación entre la creación literaria y las preocupaciones académicas. Curiosamente, Gibson sugiere que los ordenadores en su obra son simplemente una metáfora para la memoria humana (no su alternativa):

On the most basic level, computers in my books are simply a metaphor for human memory. I’m interested in the how’s and why’s of memory, the way it defines who and what we are, in how easily it’s subject to revision.³

En este relato, Gibson recrea en la figura de Johnny Mnemonic la visión del sujeto posthumano que puebla la cibercultura, un ser que, gracias a su hibridización con la tecnología, ha conseguido convertirse en algo más que humano. Aplicando de modo creativo los paradigmas de la informática a su historia, Gibson utiliza el concepto informático de “memoria” en la transformación de su personaje principal.

En el lenguaje informático, la memoria se entiende como un mero mecanismo de almacenamiento y recuperación. Desde este punto de vista mecanicista, el “recordar” es un proceso en el cual el agente puede estar “ausente”, ya que no requiere de un procesamiento consciente ni del tamiz de la comprensión.

³ Cita recogida por Brooks Landon en su artículo “Overloading Memory in Digital Narratives”, p. 156. Aparecida originalmente en una entrevista realizada por Larry McCaffery para el *Mississippi Review* 47/48 16 (Summer 1988) titulada “The Desert of the Real: The Cyberpunk Controversy”, p. 224.

Adoptando esta nueva perspectiva, Johnny Mnemonic hace uso de esa máquina biológica sobre la que tiene dominio, su cuerpo, y alquila su cerebro en calidad de espacio mnemotécnico para información sumamente confidencial:

I had hundreds of megabytes stashed in my head on an idiot/savant basis, information I had no conscious access to. Ralfi had left it there. He hadn't, however, come back for it. Only Ralfi could retrieve the data, with a code phrase of his own invention. I'm not cheap to begin with, but my overtime on storage is astronomical (58).

El conflicto está servido. Johnny Mnemonic es la historia de un hombre que intenta recuperar el dominio sobre su cuerpo, sobre su memoria. Lo que guarda es peligroso aun cuando él desconoce su contenido, y por haberse convertido en mero envoltorio de mensajes que no le pertenecen, su vida corre peligro. Mientras que la trama de la historia es sencilla, la lectura de este relato dista mucho de serlo. El lector tiene pocas coordenadas con las que orientarse en el nuevo universo creado por Gibson. Uno de los factores que más desorienta al lector es el uso de numerosos neologismos, para los que no se provee un referente claro. Sin embargo, los lectores de Gibson reconocen el vocabulario de una novela o historia a otra (términos relacionados con su particular geografía urbana: Chiba City, los barrios marginales de The Sprawl o Night City, los tugurios como the Drome o The Chatsubo; o con su tecnología: el “Ono-Sendai” o consola con la que conectarse al ciberespacio, los “cowboys” o piratas informáticos, los “geodesics” o los cristales acrílicos que forman la gigantesca cúpula bajo la que se haya la ciudad, etc.). Así, es quizá en el terreno de la retórica en el que la ciencia ficción

escapa de los convencionalismos, dirigiendo la atención a su capacidad para inventar nuevas palabras y jugar con el lenguaje. Es también aquí donde la literatura de ciencia ficción establece su especial campo de juegos intertextual (o más bien intratextual), mediante la creación de un lenguaje que carece de referentes en la realidad. El léxico de la ciencia ficción constituye un universo de nuevos significantes para los que no existen significados actuales, creando un paradigma de referentes ausentes. Esta intertextualidad se alimenta de una retórica de la ausencia, pues todo aquello para lo que el lector no encuentra referente real queda subrayado, y se abre el terreno a la participación activa del lector, creando múltiples juegos de palabras y parodias de la realidad.

- “Can you read my mind...Wintermute?”
- “Minds aren’t *read*. See, you’ve still got the paradigms print gave you, and you’re barely print literate. I can *access* your memory, but that’s not the same as your mind.” (*Neuromante*: 165).

En *Neuromante*, la inteligencia artificial Wintermute es capaz de acceder a la memoria de Case, el personaje principal, y reconstruirla en un holograma tan preciso que el mismo Case no puede distinguirlo de sus recuerdos. Wintermute, realizando el papel del super ego, manipula esta reconstrucción de los recuerdos de Case para sus propios propósitos. De este modo, Gibson crea una analogía entre la “objetividad” de la tecnología informática y el funcionamiento “subjetivo” de la memoria humana. Aunque podría considerarse que Gibson utiliza la inteligencia artificial para representar una característica de la psicología humana, en la mayoría de las ocasiones las construcciones virtuales de la máquina parecen competir con

las memorias humanas de la “realidad”. Desde el punto de vista semiótico, lo importante es que las representaciones de la máquina son “textos” que rivalizan en el grado de modalidad⁴ con las construcciones mentales de los humanos. Si la realidad tiene autores, la máquina parece ser un escritor cuyos mensajes reciben mayor credibilidad y fiabilidad.

Esta reflexión, que la novela de ciencia ficción ha integrado en su trama, aparece realizada en la estructura misma del hipertexto. La intertextualidad mecánica del hipertexto compite con la intertextualidad evocada por la mente del lector. En este punto nos encontramos con un choque abrupto entre las expectativas del lector tradicional acerca del texto y las nuevas instancias de enunciación narrativa que se le proponen a través del funcionamiento del hipertexto (Orihuela, 6). El hipertexto trae consigo una nueva economía de lectura y escritura, en la que los principios que en un momento sirvieron para dar cuenta del fenómeno literario, como la evocación de la memoria y la creación durante la lectura de horizontes de expectativas (Iser y Jauss), deben reformularse.

El establecimiento de relaciones intertextuales es también una importante estrategia de lectura dentro del ciberespacio, sin embargo, no todos los lectores manejan con facilidad las convenciones del nuevo medio. Landow (1994) destaca la importancia de estas convenciones y propone a los autores de hipertexto e hipermedia utilizar un conjunto de técnicas que permitan a los lectores procesar la

⁴ La modalidad se refiere al estatus de realidad que se le atribuye a un signo, texto o género (Daniel Chandler, *Semiotics for Beginners*).

información que se les presenta, esto es, invitándoles a que redacten una retórica del hipertexto (o manual de uso) en la que hagan frente a los principales problemas con los que se encuentra el lector:

1. La falta de orientación les impide leer eficazmente y extraer placer de la lectura.
2. La falta de información respecto a qué tipo de datos va a aportarles cada enlace, les hace tropezar con fragmentos ya leídos o no requeridos.
3. La necesidad de información respecto al funcionamiento del hipertexto para que el lector que acaba de acceder a un documento se sienta a gusto dentro de él.

Una mayor familiaridad con la lectura de hipertextos repercute en el desarrollo de una competencia literaria que permita al lector construir con más facilidad mapas mentales de la estructura en red del hipertexto. También se aprende a evitar la redundancia prestando atención a las pistas sobre la navegación que ofrece la pantalla del ordenador (si se reconoce la dirección de un enlace antes de que se cargue la página y el lector no quiere volver a ella, puede parar y retroceder con rapidez, etc.). Sin embargo, cuando la intertextualidad del hipertexto acaba por bloquear la intertextualidad libre evocada por el lector, podemos decir que el lector se ha visto sobrecargado de información y no ha sabido leer correctamente el texto. La sobrecarga de información parte de la base

de que el lector se enfrenta con un excedente de información nueva que no sabe desechar o contextualizar en una estructura integradora.

En realidad, la tendencia hacia una intertextualidad explícita cada vez más recargada ya era la tónica general en los textos impresos, tanto académicos como literarios. El estilo académico se caracteriza por un apoyo sin precedentes en las citas como forma de dar peso y credibilidad a los argumentos que se presentan. Este requisito, heredado del método científico positivista, convierte la acumulación de conocimientos en estilo. En el plano artístico, el uso barroco de alusiones intertextuales es una de las características de la prosa modernista y postmodernista, desde el *Ulysses* de Joyce a *Gravity's Rainbow* de Pynchon.

En este sentido, los lectores cultos ya poseen las herramientas necesarias para lidiar con un exceso de relaciones intertextuales que no siempre puede reconocer, y a pesar de ello disfrutar de la lectura. Una de las estrategias es el cambio de modo de lectura hacia una lectura un tanto subliminal, en la que el lector pasa por alto gran número de detalles a la espera de encontrar su contexto o sentido más tarde. Como vimos en el capítulo tres, para el ciberlector profesional, la información encontrada en la red a menudo no produce una sobrecarga de información sino que se vuelve redundante. Esta redundancia sólo es obvia para aquél que es capaz de recordar y de buscar siguiendo unos objetivos y dentro de un contexto determinado. De hecho, la intertextualidad se convierte en un valioso recurso para poder hacer frente a lo que aparentemente pueda parecer una sobrecarga, puesto que sirve para contextualizar rápidamente la información en

una estructura de conocimientos que se dan por supuesto. Así llegamos a la paradoja de que la intertextualidad es al mismo tiempo la causa y la solución de lectura en un mundo cada vez más saturado de información.

La paradoja se disuelve cuando observamos que la causa de sobrecarga es producto de la intertextualidad que procede del texto y la solución integradora proviene de las conexiones intertextuales que realiza el lector en su mente, y de ahí que la memoria de otros textos es una de las virtudes que tradicionalmente se han valorado de un lector profesional. El acto de leer o escribir está irremisiblemente unido al acto de recordar, de reconstruir. Ambos ejercicios conllevan una serie de operaciones mentales de difusas fronteras; la ficción es una memoria imaginada, la memoria una ficción cuidadosamente construida. La ficción, como extensión del ser humano, se convierte en un simulacro de la memoria que refleja la evolución de nuestras preocupaciones sobre la capacidad humana de recordar.

Sin embargo, frente a las múltiples realizaciones del hipertexto, el lector se enfrenta a un problema de sobrecarga de información que le incita a aproximarse a la facultad de la memoria no ya en términos de sus virtudes evocativas sino de sus limitaciones. Entonces, con el fin de apuntalar la memoria del lector, el hipertexto revierte en una sobrecarga informativa todavía mayor.

Hoy en día el paradigma de la memoria impuesto por la ficción hipertextual es ya un concepto “cibórgico”, pues está compuesto por metáforas que mezclan aspectos tanto humanos como mecánicos. Como nos advierte la ficción de Gibson,

hemos pasado de entender el pensamiento como el hilo de una narración a concebir la memoria como una función de mero almacenaje, fácilmente sobrecargada, o simplemente una incómoda y temible característica de nuestras mentes. La estructura del hipertexto admite a un lector olvidadizo a la vez que le une en relación de dependencia con la máquina, que asume una carga intertextual cada vez mayor. La intertextualidad, tanto como estrategia de escritura como de lectura, adquiere nuevas connotaciones ante la llegada del hipertexto.

La intertextualidad forma parte del terreno de juegos del escritor en su particular relación con los lectores. Dar por hecho ciertos conocimientos comunes permite no sólo establecer una relación de intimidad entre ambos sino también llevar a cabo la comunicación con una gran economía de medios. La escritura literaria se ha caracterizado por la explotación de los sobreentendidos a pesar de que no sea éste el modo más sencillo de transmitir información, especialmente cuando el texto es culturalmente lejano para el lector. Sin embargo, es un elemento fundamental del placer de la lectura. Definida por Beaugrande y Dressler, “not as the expenditure of the least effort [...] but rather as *the appropriate proportion between required effort and resulting insights*” (1981:213), la lectura literaria se alimenta del juego de evocación de un pasado textual en el que gran parte del contenido del mensaje no se hace explícito. ¿Significa entonces el hipertexto la muerte de este tipo de intertextualidad literaria?

La respuesta a esta pregunta dependerá del uso que cada escritor haga de las posibilidades que le ofrece la escritura hipertextual. Sin embargo, para una mejor

evaluación de las promesas del nuevo medio es fundamental tener en cuenta en qué se basan los logros del antiguo. Por tanto, es importante recordar que si la escritura como extensión del hombre es una tecnología que permite al hombre olvidar, como se quejaba Platón, la escritura literaria valorada hasta ahora ha transformado en arte la ciencia del recuerdo, la mnemotecnia. *En busca del tiempo perdido*, por ejemplo, es mucho más que una forma de recuperar para la posteridad unos recuerdos, el mismo acto de escritura los ha transformado ya irrevocablemente, construyendo algo nuevo a partir de una realidad vivida y más tarde imaginada. Luego, la memoria del autor hecha literatura permite también que un lector evoque sus propios recuerdos a partir de esos que toma prestados, volviendo de nuevo a transformarlos y a recrearlos. Como expresa el crítico alemán Peter Matussek (1998), el texto literario rompe, mediante el juego de evocación que establece con el lector, los límites de su propia textualidad como mera tecnología para el almacenamiento de datos. El arte de la literatura se convierte una técnica deconstructiva de la propia función mnemotécnica del texto.

Precisamente, la cualidad evocadora del texto literario surge del espacio que se abre entre líneas, de entre la hojarasca de palabras que apuntan hacia lo que no está escrito. Así pues, el escritor recurre a una estética de la ausencia, que es a la vez un silencio fecundo y cuajado de promesas, ya que cuenta con la complicidad del lector y su libre asociación de ideas para completar el texto. Como nos recuerda Proust, el conocimiento del lector comienza allí donde termina el del escritor: “Somos conscientes de que nuestra sabiduría empieza donde la del

autor termina, y quisiéramos que nos diera respuestas cuando todo lo que puede hacer es incitar nuestros deseos” (36). Sin embargo, ¿cuándo empieza nuestra sabiduría en un texto que nunca termina?, ¿perecerá el lector en un frenesí de lectura inacabable?, ¿cómo se puede calibrar un texto cuando éste nunca acaba de realizarse, y su mensaje definitivo parece estar siempre un click más allá?

La diferencia introducida por el hipertexto radica en que la relación intertextual se hace explícita e interrumpe el orden lineal de lectura, desintegrando el texto en múltiples recorridos posibles. Sin embargo, al hacer explícita una conexión entre dos textos mediante un enlace, se están obviando una infinidad de posibilidades alternativas. El hipertexto se presenta, entonces, como la concretización unívoca y monológica⁵ de los textos que lo componen, reduciendo de este modo su propia virtualidad: el efecto mediante el cual el texto como objeto es capaz de ser recreado en una pluralidad de reencarnaciones posibles en sus lectores.

El mecanismo mediante el cual el lector reconstruía mentalmente el texto, enriqueciéndolo con múltiples asociaciones con otros textos guardados en su memoria, viene en el hipertexto delimitado por una conexión específica, material, que con su propia presencia anula otras posibilidades. Paradójicamente, el término virtual está siendo engañosamente empleado pues, el hipertexto reduce la asociación mental libre y “virtual” a un contenido concreto y objetivizado. En esta misma línea, Matussek alude al potencial de asociación que se pierde (“every

click contributes to turning a potential abundance of association into a desert of dissociation”(6)).

La virtualidad auténtica se basa precisamente en ese movimiento de insinuación y ocultamiento que permite al lector construir una pluralidad de significados presentes sólo en potencia y superar así las limitaciones del medio. Mientras tanto, la estética de la presencia promovida por el hipertexto socava sus propias pretensiones de virtualidad. Para que el hipertexto pueda ser realmente artístico y literario debe encontrar sus propios límites y subvertirlos. Así lo expresa el crítico de poesía hipertextual Fernando Cabo Aseguinolaza:

[H]ypertextual criticism seems to stress just the way in which the new medium has abolished the restrictions of printing. The rhetoric of hypertextuality hastens to show how hypertextuality is capable of materializing and actualizing what was formerly impeded. Clearly enough, hypertexts still have to seek their own constrictions to make them meaningful (8).

⁵ Frente a la intertextualidad dialógica que promueven Bakhtin y Kristeva.

Parte III: Símbolos

CAPÍTULO 5:
NARRATIVAS DIGITALES:
TECNORROMANTICISMO Y CIBERGÓTICO

Sería muy difícil hablar de comunidad y, por tanto, también de cultura, sin hacer referencia a esa visión común que orienta a los miembros de un grupo hacia una forma determinada de construir mitos y narrar historias, de concebir ideas, relacionarlas entre sí e intercambiarlas. Por eso, en este capítulo vamos a acercarnos a los mitos de la cibercultura, al ciberespacio y al ciborg, a sus utopías y distopías, pues son ellos los que dan forma al imaginario social compartido por los integrantes de la cultura digital. Repitiendo las palabras de Gibson, el ciberespacio es una “alucinación consensuada” ya que, al igual que ocurre con el concepto de nación, todos sus miembros no pueden llegar a conocerse mutuamente, pero sí pueden creer en una visión similar de lo que constituye el ciberespacio. Es esta visión común o imaginación colectiva lo que pone en funcionamiento a las comunidades virtuales, pues sirve de filtro interpretativo entre sus participantes y el mundo, y les ayuda a articular una visión del mismo que regule la interacción de sus miembros tanto dentro como fuera del ciberespacio. Pues, no hay que olvidar que el imaginario social tiene muchas veces la función de asignar un papel determinado al otro, al desconocido, formando una identidad comunal a base de definir al grupo de excluidos.

Dentro de nuestra concepción del imaginario social de la cibercultura, los mitos se hayan inscritos dentro de discursos más amplios, a los que vamos a referirnos como “narrativas digitales”. Estas narrativas constituyen la fibra conceptual sobre la que se construyen los artefactos culturales propios de la cibercultura, incluidos sus textos literarios. Desde el punto de vista de un análisis etnográfico de la cibercultura, utilizamos el concepto de narrativa de modo equivalente al de cosmovisión; ese núcleo de valores y creencias que confiere una identidad propia a cada cultura y al que sólo se accede tras un largo proceso de observación y participación en los rituales y actividades de la cultura bajo escrutinio.

En la actualidad, distintos términos compiten por definir el carácter que domina las narrativas de la cibercultura: el Tecnorromanticismo, el Neobarroco, o el Cibergótico son algunos de los nombres propuestos para explicar las corrientes que dan forma, no sólo a la cibercultura, sino también en ocasiones a la producción cultural de la sociedad occidental en su conjunto. De hecho, ya se habla de la nueva “era digital” para hacer alusión al signo que domina nuestro tiempo.

Pero, ¿es suficiente hablar de la era digital para que este periodo exista realmente?, ¿es ésta la etiqueta más adecuada para referirnos al momento actual?, ¿podemos explicar a través de las narrativas digitales no sólo la creación literaria de la cibercultura, sino el carácter, el estilo, la cualidad que mejor define nuestra época?

Novelas de ciencia ficción, hipertextos literarios, instalaciones en museos, actuaciones callejeras, activismo informático, juegos por ordenador, películas, tebeos, revistas, fiestas tecno, tatuajes biomecánicos, y demás expresiones de la cibercultura son todas ellas formas de manifestar un estado de excitación hacia la potencialidad del conocimiento informático en particular, y tecnológico en general.

Como destaca Omar Calabrese a la hora de definir su propia propuesta en *La era neobarroca* (1987), este carácter de “excitación” que se produce en el interior del sistema de la cultura y de su público puede ser un modo de calificar una época o un periodo (Calabrese, 1999: 19). Calabrese está haciendo suyo el análisis de Jean-François Lyotard (1986) sobre el modo en que Kant consideraba los “signos del progreso en la historia”, dentro de los que se hallaba el *entusiasmo* (pero no el entusiasmo entendido como la pasión que dirige a los actores de la historia, sino el entusiasmo percibido por los espectadores no directamente interesados). Podríamos decir que el entusiasmo del receptor, del lector en nuestro caso, es el mejor baremo para clasificar los cambios de gusto y estilo que van marcando la evolución de un paradigma cultural a otro.

En este capítulo vamos a tratar de delinear el gusto o sensibilidad que confiere un carácter común a los productos culturales de la cibercultura con el objetivo de llegar a definir las narrativas que lo cimientan. Para ello, vamos a comenzar por analizar cuál es el papel del artista y de su público a la hora de dar forma concreta al espíritu de la cibercultura, y de trasladar a la esfera

artística ese estado de excitación que ambas partes palpan en su entorno. A continuación, presentaremos las propuestas críticas del Tecnorromanticismo (frente al neobarroco), y del Cibergótico, como las dos caras, dominante y contracultural, de la cibercultura, utilizando como ejemplo el tipo de cosmovisión reflejada por la ciencia ficción ciberpunk.

5.1. La cibercultura como nuevo paradigma artístico: ¿Más allá del postmodernismo?

En aparente contraste con los sentimientos de excitación y entusiasmo que provocó la creación de Internet, Marshall McLuhan nos alertaba en *Understanding Media* (1964) que la llegada de un nuevo medio ejerce en la sociedad un efecto más bien adormecedor. Este efecto es provocado, en opinión de McLuhan, por el cambio que el nuevo medio introduce en la manera de utilizar los sentidos. Cada medio exige que el receptor utilice una determinada combinación o proporción de los sentidos para absorber adecuadamente la información que éste transmite (la imprenta provocaría un mayor uso de la vista en detrimento del oído, la radio haría lo contrario, la realidad virtual recuperaría el sentido del tacto, etc.). Pero mientras que el ser humano adapta y reajusta sus sentidos a las nuevas exigencias del medio, corre el peligro de verse engullido por una espiral de información. Para evitarlo, McLuhan propone analizar el funcionamiento de los medios desde la distancia, pues de otro modo el sujeto puede verse hipnotizado por ellos, lo que le impediría observarlos y entenderlos adecuadamente.

La lectura distanciada que reclama McLuhan es aun más difícil de lograr cuando varios medios se funden en uno sólo. ¿Qué ocurre, por ejemplo, cuando el medio electrónico se funde con el medio escrito? Cuando dos medios se unen, explica W. Terence Gordon resumiendo las ideas de McLuhan- fuerzas poderosas se desatan, “pero ni la creación de esa energía ni la experiencia de ella crea conciencia de lo que ocurre. Esto se debe a que cuando interactúan, los medios se enmascaran entre sí” (1997, 81).

Para McLuhan, el arte es el antídoto para luchar contra el anquilosamiento provocado por la llegada de un nuevo medio y la tormenta de arena creada por los medios cuando éstos se entremezclan. La sensibilidad del artista detecta antes que el resto de las personas los cambios que las nuevas tecnologías van a acarrear y los manifiesta en sus obras antes de que la tecnología ejerza todo su impacto sobre la sociedad. Así es que el artista tiene encomendado el papel de curar a la sociedad de una epidemia de adormecimiento generalizado, de inmunizarla, quizás a modo de vacuna, utilizando su arte como revulsivo frente al efecto hipnótico de los medios.

El papel del artista en la nueva ecología de medios ha sido en gran parte éste, el de profetizar acerca de las promesas y los peligros de un entorno transformado por las nuevas tecnologías de la información. En la mayoría de los casos, la fórmula utilizada se ha basado en la creación de un efecto de extrañamiento frente al nuevo soporte material del mensaje, el medio digital, poniendo de manifiesto las expectativas que hemos proyectado no sólo sobre el medio digital (reunificación del conocimiento, saber absoluto, conexión total)

sino sobre cada uno de los medios por separado. Intercambiando funciones entre el soporte habitual de un medio y su uso artístico, el artista desenmascara la función que cada medio ha venido realizando y las convenciones que se utilizan para interpretar la información que se transmite a través de ellos.

Como veremos en este apartado, numerosas expresiones artísticas del arte contemporáneo plantean una revisión de las prácticas lectoras en relación a una nueva ecología de medios. Los escenarios futuristas de la ciencia ficción ciberpunk conjugan una de las fórmulas más efectivas a la hora de provocar la reflexión acerca del entorno creado por los nuevos medios y sus efectos. La reproducción de un entorno mediático que no es sino una grotesca distorsión del presente, produce un efecto de extrañamiento que tematiza el carácter de la actual sociedad de la información y de los hábitos cotidianos de recepción que se adquieren dentro de ella.¹ Sin embargo, no sólo los escritores, sino todo tipo de artistas han percibido la nueva cualidad que impregna el mundo inundado por la tecnología digital. Ya en 1985, como recoge Mark Poster en su artículo “The Aesthetics of Distracting Media”, Lyotard organizó una exposición en el Centro Pompidou bajo el título de “Les Immatériaux” dedicada al uso artístico de la tecnología informática. Uno de los objetivos principales de la exposición era mostrar cómo las palabras, cuando aparecen en la pantalla de un ordenador, parecen perder su corporeidad y convertirse así en “inmateriales”. Según Poster, los ordenadores, en general, se utilizaron para resaltar la inestabilidad

¹ Por ejemplo, en la novela *Synners*, de Pat Cadigan, los personajes leen *The Daily You*, y reciben toda la información de modo tan personalizado que la sociedad acaba completamente atomizada en diminutas subculturas, desarrollando mil jergas incomprensibles entre sí, y fomentando una situación de desinformación total.

de las formas culturales y facilitar la interacción del público con la obra de arte. El arte digital, en su opinión, es “indeterminado”, de fronteras difusas. Su objetivo principal es recalcar la virtualidad de lo real, y reclamar al público su colaboración para definir la realidad de nuevo.

Más adelante, los museos se han poblado de robots, cámaras digitales, redes de ordenadores, instalaciones de realidad virtual, muchas de las cuales utilizan los museos como meros puntos de referencia, ventanas desde las que mostrar una pequeña fracción de entramados artísticos llamados a ser experimentados por el público cibernauta. Esto nos muestra que el proceso de recepción del arte está cambiando, pues no se puede hablar de autor y espectador cuando el producto artístico es un preparado listo para ser fabricado por el público, y no para ser simplemente admirado:

Far from disinterested contemplation or aura, the work appears to the audience as in part its own creation. The clear separation of artist and audience, subject and object, is broken in a new relation of aesthetics and politics (Poster, 2003: 4).

La palabra clave es de nuevo la interactividad. La interacción a tiempo real de miles de personas alrededor del mundo se utiliza en las distintas propuestas de los artistas digitales, tanto en la organización de “performancias” callejeras multitudinarias como en proyectos más sofisticados. Por ejemplo, Ken Goldberg utiliza la telepresencia para que internautas de todo el mundo cultiven un jardín (“Telegarden”), Mosaki Fujihata para que enciendan las bombillas de su instalación (“The Light on the Net”), Eduardo Kac para que manipulen el pájaro articulado de su instalación, al mismo tiempo que les permite observar a través de sus ojos mecánicos escenas que se desarrollan en

la sala del museo (“Rara Avis”), y Gordon Selley ha creado un programa informático mediante el cual los cibernautas construyen ecosistemas virtuales con plantas y animales de ficción, y observan su evolución (“Tecnosphere”)² Todas estas manifestaciones vienen a postular la acción “real” de la telepresencia, por un lado, y a exponer críticamente sus limitaciones (la imposibilidad de una simultaneidad real, visión fragmentada y caleidoscópica de la realidad, dimensiones ausentes como el contacto visual, corporal, etc.), por otro.

La nueva política de la telepresencia afecta también al terreno de la comunicación literaria en tanto y cuanto escritores y lectores se encuentran en un nuevo espacio de interacción que ha dejado atrás la reconfortante estabilidad del libro impreso. A este respecto, la producción artística contemporánea ha hecho su particular reflexión en torno a la práctica de la lectura. Uno de los temas que se ponen de manifiesto en multitud de propuestas artísticas es la desementización de la lectura, entendida como la imposibilidad de extraer un sentido de lo leído por distintas razones; la obsolescencia de los contenidos, la sobreabundancia de textos en un mismo espacio-tiempo, la inestabilidad de la imagen escrita en pantalla, la pérdida de linealidad, etc.). Por ejemplo, en la instalación multimedia de Bauer y Gibson titulada *Objects of Ritual* (1994)³, el

²Estos artistas digitales fueron presentados por el profesor Joan Campàs Montaner, de la Universitat Oberta de Catalunya en su ponencia “Cibercepción: Nuevos lenguajes visuales en Internet”, en la X Conferencia Internacional sobre el Discurso Artístico organizada por la Universidad de Oviedo (marzo, 2003).

³La première fue en mayo de 1994, en Cyberconf 4, The Banff Centre, Ca.

<http://emsh.calarts.edu/~aka/topological_slide/Related_Links.html>.

(BAUER, W. y Gibson, S. (1996): “Objects of Ritual” en M.A. Moser y D. MacLeod (Eds.), *Immersed in Technology. Art and Visual Environments*, Cambridge, MA, The MIT Press, pp. 171-178.)

candelabro y el libro representan objetos de un ritual, primitivo y misterioso, perteneciente a una época ya pasada. El acto de lectura y su soporte (el libro), han sido desnudados de contenido para aparecer frente al público de la instalación como objetos inertes pero necesarios para llevar a cabo el rito de una cultura extinguida.

En la exposición internacional de arte contemporáneo *Documenta 11* (Kassel, 2002) se presentaron una gran cantidad de obras en las que el texto sale de su soporte habitual, el libro, para experimentar con los efectos que esta descontextualización provoca en el

espectador/lector. El texto dessemantizado o sobresemantizado se convierte en el protagonista de obras que exploran la dificultad de realizar una lectura tradicional (de extraer un mensaje unívoco) a raíz de la incursión del medio digital. Los textos ocupan las pantallas de televisión, los cuadros, las mesas, es proyectado sobre páginas en blanco, en holograma sobre una pared oscura, en la pantalla de ordenador, archivado en cuadernos que llenan habitaciones enteras, multiplicado hasta la saciedad, textos cuyas páginas sirven para empapelar paredes, etc.



Detalle de la instalación de Steve Gibson, *Objects of Ritual* (1994).
Fotografía de Cheryl Bellows.

Mediante el extrañamiento del texto y su soporte, estos artistas⁴ ponen de relieve el conjunto de expectativas, social y culturalmente aprendidas, que el espectador tiene con respecto al acto de lectura en sí, y destacan el lugar cambiante de este rito en la sociedad actual y en el nuevo entorno de medios. El nuevo medio digital se presenta como forma de llamar la atención sobre el contenido del texto para un lector hastiado por la cantidad de mensajes que bombardean cotidianamente su psique. Ahora más que nunca, el significado de la obra artística se encuentra en el nuevo uso que se hace de cada medio, afirmando el aforismo de McLuhan “el medio es el mensaje”. Llegar a esta afirmación, no obstante, nos lleva a un nuevo interrogante: ¿cuál es el mensaje del medio digital?

Mientras que la imprenta creó una expectativa de ilustración, de erudición, el medio digital augura un conocimiento absoluto, reunificado, casi divino. Sin embargo, su mensaje no parece estar al alcance del común de los

⁴ Destaca la obra del norteamericano David Small⁴, “The Illuminated Manuscript” (2002), un gran libro de páginas blancas, similar a los grandes códices de la Edad Media, cuyas páginas son “iluminadas” por textos proyectados en un haz de luz desde una cámara situada en el techo, y que van cambiando gracias a unos sensores que detectan el paso de una página o el movimiento de la mano por encima del libro. El manuscrito es “iluminado”, no por hermosos dibujos y arabescos, sino por la tecnología en la que se basa su manejo; y nuevamente “iluminado” por el contenido que se consigue entrever, la enumeración de las libertades fundamentales y los derechos humanos. El texto es desfigurado hasta el absurdo, literal e implícitamente, y la lectura auténtica y plena de significado se sitúa en un momento inalcanzable, siempre pospuesto.

Otro uso del texto que provoca resultados similares lo encontramos en los grandes cuadros de Glen Ligon⁴ con el título de “Stranger Fender”, los cuales utilizan fragmentos del ensayo de James Baldwin “Stranger in the Village”(1953) como único elemento pictórico. Las letras en relieve se materializan como pura grafía, pues una gruesa capa negra de pintura cubre tanto letra como espacio en blanco haciendo imposible la lectura. El contenido del texto se convierte en el subtexto de la obra de arte, que cerrando el giro meta-referencial, apunta hacia el texto original como su razón de ser última, como lo que realmente merece la pena conocer. “El significado, tal y como estáis acostumbrados a verlo, no está aquí”, parecen decir los cuadros, “sino siempre en otra parte”. Pero quizá también: “el significado está aquí también, pero es un reto leerlo, descifrarlo”.

mortales, sino de un cerebro potenciado por la tecnología, un híbrido que ya ha sobrepasado el umbral de lo humano, para convertirse en posthumano.

Uno de los miedos manifiestos de los productos de la cibercultura es la pérdida de contexto que trae consigo la metamorfosis cibórgica, el temor a la alienación del mundo conocido, a no entender nada, a una pérdida de significado total a causa de la omnipresencia de la tecnología en cada aspecto de la vida humana. La sociedad contemporánea ha pasado del miedo al holocausto, a la hecatombe nuclear, a temer una muerte mucho más sutil, la del espíritu humano frente al materialismo de la máquina. Una muerte que se ceba de una pérdida progresiva de identidad, hasta llegar a carecer de parámetros estables que permitan distinguir al ser humano de la máquina.

El espacio indeterminado que separa al ser humano del ser posthumano se convierte en un terreno de exploración artística para nombres ya clásicos dentro de la cibercultura, como Stelarc, Orlan, Chico McMurtrie, los grupos Comfort/Control, Survival Research Laboratories, o La Fura des Baus. Junto a ellos incluimos los trabajos de los artistas de la “performancia”, virtual y callejera, Guillermo Gómez-Peña y Los Cybrids de San Francisco, que representan un contrapunto crítico frente a la dominancia de una cibercultura angloparlante y elitista.

Mientras tanto, los artistas digitales más comerciales se emplean a fondo en el diseño de productos para un sector que ha pasado de ser minoritario a equiparar en ingresos a la industria del cine: los juegos de ordenador, cuya

promesa de omnipotencia en alianza con la máquina ofrece a sus jugadores una vía de escape a los males de nuestro tiempo.

5.1.1. Stelarc & Co.: El arte posthumano.

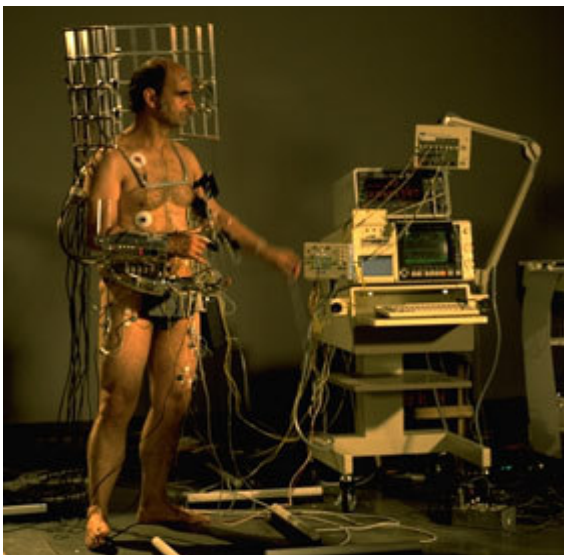
Uno de los artistas que da a conocer Mark Dery en *Velocidad de Escape* y que mejor representa precisamente este deseo de escapar de la órbita terrestre y de vencer, de una vez por todas, las restricciones de la gravedad, es Stelarc (Stelios Arcadiou). Antes de que la realidad virtual se pusiera de moda, este pionero del arte corporal cibernético ya experimentaba a finales de los años sesenta con tecnología de simulación en el Caulfield Institute of Technology y en el Royal Melbourne Institute of Technology (RMIT). Seguidor de McLuhan, Stelarc concibe el papel del artista como el de un guía evolucionista, un escultor genético, que reestructura e hipersensibiliza el cuerpo humano. (“An architect of internal body spaces; a primal surgeon, implanting dreams, transplanting desires; an evolutionary alchemist, triggering mutations, transforming the human landscape”⁵). Stelarc se basa en la idea de que si aceptamos que es la fisiología humana la que determina nuestra forma de ver el mundo, no hay más que cambiar nuestra fisiología para experimentar una forma de percibir diferente.

Su arte salvaje le ha consagrado, pero sus actuaciones están más cerca de provocar el morbo de los medios masivos de comunicación que la admiración. En 1979, el artista pasó tres días en la galería Tamura de Tokio

⁵ Citado por Dery en *Escape Velocity*, p.154. Extracto del artículo de Stelarc “Strategies and Trajectories”, *Obsolete Body/suspensions/Stelarc*, ed. por James D. Paffrath con Stelarc (Davis, Calif.:JP Publications, 1984), p.76.

suspendido entre dos planchas que colgaban del techo mediante una serie de poleas, con los párpados de los ojos y la boca cosidos. Su serie de veinticinco “Suspensiones”, ejecutadas entre 1976 y 1988, fueron las que le llevaron a la fama. Al más puro estilo de la danza del sol de los nativos americanos, se suspendía en el aire con unos cables que se había enganchado con anzuelos de acero inoxidable en distintos puntos de su piel para repartir el peso.

Más adelante, Stelarc experimentó con distintas tecnologías que amplificaban los sonidos del cuerpo, el correr de la sangre por sus venas, las palpitaciones del corazón, la contracción de los músculos, poniendo de relieve la separación entre nuestra mente y esa máquina fisiológica en la que se encuentra, que el llama despectivamente “eso” y no “yo”, despegándose de su propio cuerpo hacia el que siente una extrañeza inusual.



Stelarc con cuerpo amplificado. Fotografía de Polixeni Papapetrou.

La realidad virtual y las prótesis mecánicas son otros de sus juguetes. En sus actuaciones se borran las barreras entre las piezas mecánicas y las biológicas, pues las mecánicas se controlan por impulsos internos (contracción de músculos) y las biológicas (el brazo, por ejemplo)

pierden su autonomía y actúan descontroladamente, mediante la aplicación de descargas eléctricas. De esta forma la distinción entre controlador y controlado se desdibuja. Como apunta Dery, Stelarc es simultáneamente extendido por, y una extensión de, su sistema de alta tecnología (156). Los sonidos del cuerpo humano se magnifican mediante el uso de distintos aparatos; el electrocardiógrafo amplifica el sonido de su corazón, el transductor de ultrasonidos el ruido de la sangre al pasar por sus venas, un micrófono sobre su laringe el sonido de su saliva al tragar, poniendo de relieve el funcionamiento del cuerpo humano como mera máquina, y recordando al espectador el ciborg en el que metafóricamente todos nos estamos convirtiendo.

La estética de Stelarc es ciberpunk en directo, es ciencia ficción fuera de los libros, lo que nos recuerda que no se puede analizar ningún medio de forma aislada sin ignorar influencias notables. Stelarc representa un punto de referencia clave sin el cual la cibercultura carecería de raíces. Sus fantasías encarnan la fantasmagórica utopía del posthumanismo, tal y como Sterling, Gibson o Delany lo llevarán a la literatura de la ciencia ficción.

La relación con la tecnología se representa en el arte de Stelarc como una dialéctica de amor y odio. Su visión utópica del cuerpo posthumano, en el que el artista



Stelarc escribiendo con tres manos. Fotografía de J. Morioka.

participa de su propia evolución, es el sueño de una liberación de las limitaciones del cuerpo a través de una relación cada vez más íntima con la máquina. Ama una tecnología que le potencia, le mejora, pero que a su vez, le invade y transforma hasta que deja de ser él mismo. En realidad, estas fantasías reflejan un odio profundo hacia el propio cuerpo, que es percibido como una máquina obsoleta, sin profundizar ni reflexionar sobre las causas que han llevado al artista a esta sorprendente conclusión. La ausencia de ideología política, al igual que en las teorías de su maestro McLuhan, es el punto más débil de su concepción artística. Stelarc percibe su hombre posthumano como un ente autosuficiente, aislado entre las estrellas, más allá de estructuras sociales y económicas de poder. El ideal de Stelarc es un hombre sin un contexto que le comprometa y sin ideologías que emponzoñen la imagen que él tiene de la objetividad científica de su discurso. En el fondo, esto es verdaderamente ciencia ficción. Al igual que en la literatura de ciencia ficción popular que los hombres compran en el supermercado, Stelarc ofrece una fantasía de escape muy masculina, es el sueño narcisista de la autosuficiencia total.

Esta fantasía recorre no sólo la obra de Stelarc sino gran parte de los productos culturales de la cibercultura. La autosuficiencia se consigue sobrepasando las limitaciones actuales del cuerpo mediante el dominio de la tecnología en sus diversas formas. Las vías de escape del cuerpo humano que ofrece el discurso posthumano de la cibercultura son múltiples. Todas parten, sin embargo, de un cartesianismo distorsionado que aísla la mente del cuerpo,

en lugar de entender el ser humano en su indisoluble unidad. La realidad virtual, como una de las posibles vías de escape, es comprendida como el producto inevitable de la predominancia de la mente frente al cuerpo (que es ya material desechable), en su capacidad de construir cuerpos virtuales que pueblen el ciberespacio. Otra vía es la transformación del cuerpo mediante la tecnología, y aquí las posibilidades se bifurcan, ya sea mediante la aceptación de la hibridización con la máquina, de cuya metamorfosis emerge la figura del ciborg, o mediante la manipulación genética, cuya figura paradigmática es el clon.

Los espectáculos mecánicos de Matt Hecker y Mark Pauline, de Survival Research Laboratories (SRL), y los de Chico McMurtrie, son otros de los ejemplos de arte cibernético más conocidos. En estos casos, las máquinas toman el escenario. Son espectáculos que a pesar de sus intenciones contraculturales acaban por manifestar un culto desmedido por la violencia y el horror. Los críticos coinciden en desenterrar las fantasías masculinas ocultas en los montajes de estos supuestos rebeldes contra el dominio tecnológico e industrial del mundo. El crítico Jim Pomeroy denuncia la falta de respuestas que SRL aporta a este problema y su oscura fascinación por la máquina de matar que pretenden criticar: “SRL is boys’ toys from hell, cynically realizing the masculinist fantasies of J.G. Ballard and William Burroughs” (1991: 292-293).

Como vemos la influencia de escritores, como Ballard y Burroughs, va más allá de los textos, crece como rizomas que se introducen por los entresijos

de las diversas prácticas culturales que se engloban bajo el signo de la cibercultura. La obra literaria de Ballard nos familiariza con el erotismo de la máquina (*Crash*, 1973), y la pérdida progresiva de la capacidad humana para sentir emoción alguna frente a la brutalidad (a lo que Ballard se refiere como “the death of affect”⁶); Burroughs nos introduce a su vez en fantasmagóricas visiones distópicas y anti-sistémicas inspiradas por los efectos de la droga, que nos hacen pensar en un escritor cibórgico, a medio camino entre la inspiración natural y la artificial. Las referencias a Thomas Pynchon tampoco pueden faltar. Una crítica feminista, Helen Caldicott, ha definido las actuaciones de SRL como “la sexualidad masculina reprimida puesta en escena a través del modo de la destrucción”⁷, y los ha clasificado como excelentes ejemplos de la patología que ella denomina *Missile Envy*. Al igual que ocurre con Stelarc, todos los caminos parecen dirigirnos hacia Pynchon y la metáfora central de su obra *Gravity’s Rainbow*, el cohete (“the rocket”), o el V-2 de Hitler. Caldicott describe el fenómeno como fruto de la fascinación primitiva de los hombres hacia las armas, la tortura y la muerte. Para ella, la “envidia del misil” representa una de las causas principales de la carrera armamentística, una obsesión por el control y el poder que se conjura a través del símbolo fálico del misil. Al igual que en la obra de Pynchon, esta fascinación por la máquina es contradictoria; por un lado, representa los deseos de trascendencia y descontextualización total, de liberación e independencia, y por otro, otorga a

⁶ J.G. Ballard, introducción a la edición francesa de *Crash* (New York, Vintage, 1985), pp.1, 4-5.

⁷ Citada por Dery, p.127. Cita extraída del artículo de Elizabeth Richardson “The Mechanisms of Machismo”, *Artweek* 16, no.30 (September 21, 1985), p.4. Nuestra traducción.

este deseo de una dimensión mítica y teológica, de un objetivo final que da sentido a la vida y por tanto la constriñe en una dirección única.

En torno a la ficción apocalíptica que se teje en torno al mito del cohete, se crea también un poderoso sueño colectivo en el que se proyectan no sólo los miedos escatológicos y sexuales masculinos, sino también el deseo de la unidad primordial. Rachel Rosenthal, una artista cuyo trabajo gira en torno a la política del cuerpo, alude precisamente a la nostalgia por la indiferenciación que emana de los eventos de Stelarc. Como comenta en su ensayo “Stelarc, Performance and Masochism”:

We are so isolated from the [O]ther, so lonely, Self-penetration, physical and violent, is a metaphysical response to this despair of ever connecting deeply. So we...pierce the separating membrane. We explode the integrity of form (71).

Stelarc, por su parte, niega rotundamente este tipo de análisis y pide que se le evalúe sin recurrir a ningún tipo de metáfora, mito o simbolismo religioso, lo cual equivale a pedir que se excluya su obra de toda relación intertextual, que se la desenmarañe del cúmulo de referencias comunes que unen todo tipo de textos, los religiosos incluidos (Dery, 1996: 168).

Mucho más reflexiva, aunque no por ello comedida, es la artista francesa Orlan, cuyo arte “carnal” es, al igual que el del Stelarc, clasificado como posthumano⁸. Orlan es una artista de “performancias”, cuyo arte más reciente

⁸ El crítico francés Philippe Vergne comenta acerca de la obra de Orlan en la página web de la artista <http://www.cicv.fr/creation_artistique/online/orlan/index1.html>: “L'art d'Orlan est posthumain. La mise à l'épreuve physique y est un faux problème. Orlan, la technologie aidant, travaille au-delà de la douleur: "Pardon de devoir vous faire souffrir, mais sachez que moi je ne souffre pas, hormis, comme vous, lorsque je regarde les images." (...) Elle touche, de cette manière à l'une des caractéristiques des oeuvres qui se développent aujourd'hui autour de la notion de corps - celui-ci n'y est le plus souvent présent que par l'image(...) Avec cette

es ella misma. Bajo el título de *Las Reencarnaciones de Santa Orlan*, Orlan se ha sometido desde mayo de 1990 a una serie de operaciones de cirugía plástica, de hibridaciones, como ella las llama, que la han transformado en un nuevo ser, a imagen de Venus, Diana, Europa, Psique y Mona Lisa.

Ya en los años setenta, Orlan utilizó una intervención de urgencia para una de sus “performancias”. Fue una idea espontánea, su cuerpo estaba enfermo y necesitaba atención:

I decided to make the most of this new adventure by turning the situation in on itself, by considering life an aesthetically recuperable phenomenon: I had a camera and video recorder brought into the operating room and the videos and the photographs were shown as if it had been a planned performance.⁹

La experiencia fue tan intensa, tan radical, que al punto estuvo segura de que la volvería a repetir algún día. Veinte años más tarde, mientras leía un texto de Eugénie Lemoine-Luccioni, una psicoanalista lacaniana, llegó la inspiración para su nueva serie de obras. El fragmento de ese libro, titulado *La Robe* (el traje), que fue el responsable de la idea, se incorporó a sus “performancias” a modo de introducción:

Skin is deceiving... in life, one only has one's skin... there is a bad exchange in human relations because one never is what one has... I have the skin of an angel, but I am a jackal... the skin of a crocodile, but I am a puppy, the skin of a black person, but I am white, the skin of a woman, but I am a man; I never have the skin of what I am. There is no exception to the rule because I am never what I have.

conscience d'une époque où toutes les images sont recevables, seules celles du corps demeurant problématiques.”

⁹ Extracto de la presentación de Orlan en su página web:
<http://www.cicv.fr/creation_artistique/online/orlan/index1.html>.



Cartel anunciador de la operación-espectáculo de Orlan (Newcastle, 30 de mayo, 1990).



A la izquierda, Orlan lee textos de Julia Kristeva, Antonin Artaud, textos sánscritos, etc., mientras es operada. A la derecha, foto de Orlan en la actualidad, con sendas protuberancias en las sienes, a modo de ceja superpuesta.

La cirugía plástica en directo de Orlan y su eslogan “This is my body...This is my software” es representativa del espíritu de los 90 en relación al cuerpo y a su manipulación, la insatisfacción continua, la belleza como un ideal que siempre está más allá de nosotros mismos, un sentimiento de desajuste y falta de identificación hacia nuestro propio cuerpo.

El protagonista de todas estas manifestaciones del arte conceptual más vanguardista es el cuerpo humano, tanto en su manipulación y sacrificio sobre el escenario como por su ausencia y sustitución por la máquina. Ambos mecanismos tienen el efecto de recordar al espectador la vulnerabilidad de la carne y el miedo que esto provoca. El morbo que provocan Stelarc o Orlan en el espectador es proporcional al grado de violación que se ejerce sobre el bienestar y la seguridad del cuerpo. Las fantasías de autonomía y belleza obtenidas mediante la tecnología son secundarias. El arte corporal así concebido es un terrible recordatorio de las numerosas transgresiones a las que sometemos nuestro cuerpo diariamente. La piel ya no es una barrera que imponga ningún respeto. De ahí que los tatuajes, los "piercings", las incrustaciones de metal bajo la piel, a medio camino entre prácticas rituales ancestrales y arte de vanguardia cibernética, sean manifestaciones culturales que pertenecen indiscutiblemente a la cibercultura.

En el polo opuesto del discurso artístico de Stelarc y Orlan se encuentran el artista norteamericano D.A. Therrien y su grupo Comfort/Control, el artista chicano Guillermo Gómez-Peña, y el grupo The Cybrids. Mientras que Stelarc y Orlan aceptan la tecnología como una herramienta neutral que les permite

convertirse en entes más que humanos sin plantear cuestiones ideológicas acerca de esta necesidad de escape, Therrien y Guillermo Gómez-Peña se separan de las doctrinas de McLuhan, adoptadas por Stelarc, y las invierten. En lugar de comprender la tecnología de los medios de comunicación como extensiones biológicas de la humanidad, ellos destacan su poder como herramientas para el control y el dominio social, su dimensión como extensiones sociales y culturales de instituciones humanas.

Guillermo Gómez-Peña¹⁰ es uno de los primeros exponentes del arte chicano en hacer un análisis de la cibercultura popular y fronteriza, pero en este caso la frontera, tanto real como virtual, está localizada entre México y Estados Unidos. Gómez-Peña lleva una larga trayectoria como escritor y artista explorando la identidad del mejicano americano, o chicano. La tecnología y su transformación en manos del chicano ha sido uno de los elementos esenciales de su puesta en escena; monitores de vídeo, transistores, hornos micro-ondas, han formado parte de sus llamados “altares-tecno”. La tecnología, como él explica en su artículo “The Virtual Barrio@the Other Frontier (or the Chicago Interneta)”, ha adquirido unas funciones rituales y estéticas para la cultura mejicana, que ha asimilado los nuevos aparatos a sus estructuras de pensamiento, encontrándoles nuevos y creativos usos dentro del espacio de la religión y el mito.

¹⁰ Guillermo Gómez-Peña es autor del libro *The New World Border: Prophecies, Poems, and Loqueras at the End of the Century* (City Lights, 1996).



Diseño de la página web de Guillermo Gómez-Peña y sus secuaces.

Gómez-Peña denuncia a través de su trabajo la manera en la que el mundo del nuevo arte cibernético y de la alta tecnología ha trazado una frontera que excluye a todos aquellos que no pertenecen a su centro incuestionable, cuya lengua franca es el inglés. Este etnocentrismo es palpable incluso dentro de una de las mejores guías de la cibercultura fronteriza, como es la de Dery, en su exclusión generalizada de las manifestaciones artísticas de los artistas tecno-analfabetos como Gómez-Peña, que sin embargo tienen una voz que añadir al debate en torno a la cibercultura. En San Francisco, por ejemplo, actúan los Cybrids, grupo de teatro que realiza actuaciones callejeras para concienciar a la población de la explotación común que sufren los trabajadores menos cualificados del entorno tecnológico, desde Santa Clara a Yakarta. Los cerebros detrás del panel titulado “High Sweat Tech Shop”, John Jota Leaños,

Mónica Praba Pilar y René García, se denominan a sí mismos la raza tecno-crítica¹¹.

La tecnología como instrumento que permite a unos pocos dominar a muchos es también una de las ideas principales que definen al grupo de Therrien, Comfort/Control, cuyo nombre hace referencia al confort con el que nos rodean las máquinas. Este confort se convierte en un arma de doble filo, pues al liberarnos de una carga importante de trabajo, empieza a suplantar nuestra capacidad de decisión también. Al contrario que Stelarc, Therrien entra de lleno en el terreno de la política y analiza el uso que se hace de la tecnología como mecanismo de poder. En sus escenificaciones, la simbología religiosa ocupa un lugar central, pero con un tono mucho más siniestro que en las “performancias” del mejicano Gómez-Peña. El hombre es un esclavo de la tecnología, un prisionero de la Inquisición posthumana de la máquina, y es crucificado de nuevo rodeado de un haz de luz eléctrica.

Therrien entrelaza su crítica de los usos políticos de la tecnología médica, en temas relacionados con la eutanasia y la eugenesia, con las prácticas de la Inquisición. En ambos casos, el cuerpo narra una historia que le lleva a su propia destrucción, el cazador de brujas se encarga de interpretar cada anormalidad, cada marca de nacimiento, lunar, verruga, cicatriz, tatuaje, como

¹¹ Para más información, leer el artículo publicado en *AScribe Newswire* con el título “Los Cybrids: La Raza Techno-Critica- With Media Alliance—Presents “High Sweat Tech Shop” Panel Discussion. 09/26/2001 22:34. Disponible en Northernlight.com.

el testimonio de tratos con el diablo, haciendo que el cuerpo testifique en contra de su dueño (Dery, 1986: 174).

Las decisiones que afectan la vida y la muerte de un feto mediante el testimonio ofrecido por la máquina, o el tipo de genes que se perpetuarán son algunos de los miedos que Comfort/Control exorcizan sobre el escenario, miedos populares que tienen también mucho que ver con la creciente autonomía de las máquinas inteligentes y la vulnerabilidad de la humanidad.

El miedo vuelve a recaer en el cuerpo y en la historia que narra. En su trabajo de 1987 titulado *Index (Machines for the New Inquisition)*, el regreso del tema de la Inquisición establece un vínculo entre las pesadillas comunales que asaltan a los americanos en el albor de la revolución tecnológica con aquellas que poblaban el género de la literatura gótica durante la revolución industrial (ver por ejemplo, *The Pit and the Pendulum*, de Edgar Allan Poe). Un hilo conductor con referencias claras al *Frankenstein* de Mary Shelley es el significado simbólico que recibe el uso de la electricidad en la obra de Therrien, pues es una metáfora para referirse a un ser supremo y a su esencia, la vida.

La conexión entre estos artistas y la literatura de la cibercultura es muy estrecha. Ellos escenifican los mismos temas, a través del arte de la “performancia” que se hayan presentes en la literatura gótica y ciberpunk. Ambos tratan los mismos miedos, y preocupaciones universales. Los trabajos de estos artistas sacan a la cibercultura del ciberespacio y lanzan una mirada meta-reflexiva hacia sus mitos y símbolos, analizando el efecto de éstos en el

ser humano. El espectador, por su parte, se convierte en creador de la obra de arte, pues el artista cuenta con su participación activa para completarla. Y en el ámbito más comercial, una tendencia similar hacia la interactividad impulsa al jugador de videojuegos a ganar terreno al espectador de cine. Sin embargo, la vanguardia artística mantiene una postura crítica frente a la elección de posiciones escapistas y acomodaticias dentro del campo de la interactividad vía ordenador.



Information Machine: Ideological Engines,
Comfort/Control (1993).
Fotografía de Paul Markow.

5.2. El Tecnorromanticismo o la nostalgia del futuro

A pesar de los negros augurios y de las exhibiciones artísticas que sitúan al espectador más allá de lo soportable, la cibercultura oscila también hacia un polo más luminoso y esperanzado. Para referirnos a esta tendencia, la cual parece ser la nota predominante en numerosas manifestaciones de la cibercultura, hemos adoptado el término “Tecnorromanticismo”.

El Tecnorromanticismo es una mezcla de tecnofilia, utopía, idealismo y nostalgia, no ya hacia un pasado irrecuperable sino hacia un futuro virtual que reproducirá los placeres de un edén perdido. Esta corriente recupera el espíritu romántico del pasado mediante la creación de entornos virtuales (ya sean películas, videojuegos o novelas) en los que el individuo (léase espectador, jugador o lector) es transportado a parajes exóticos más allá de su mundo conocido, donde lucha por convertirse en un héroe, y de este modo evita enfrentarse con la realidad socio-cultural y política de su entorno cercano. La velocidad de escape se convierte en una metáfora fundamental que describe los sentimientos de esta tendencia, que rehuye las ideologías en pos de soluciones escapistas, a mundos y cuerpos alternativos, pues se ha renunciado ya a poder cambiar el mundo.

Como propuesta paradigmática para describir las expresiones artísticas de la cibercultura, esta etiqueta tiene competidores: entre ellos el Neobarroco del semiótico Omar Calabrese, y la corriente tecnorealista de los americanos David Sheck, Andrew L. Shapiro y Steven Johnson. Estos últimos buscan un

término medio entre los extremos del Cibergótico y del Tecnorromanticismo (“high-tech doom or cyber-elation” (Sheck, 1998: 1)), y con esta determinación nos corroboran la existencia y también la preponderancia de las corrientes románticas en sus dos versiones.

El Neobarroco presenta elementos comunes con nuestro planteamiento pero queda un tanto retrasado para explicar el fenómeno de la cibercultura, pues la obra, aunque sigue vigente en numerosos aspectos, está dirigida a analizar los productos culturales de finales de los años ochenta. Piscitelli (2002: 92) resume las características del neobarroco como una sensibilidad estética caracterizada por:

1. La *teratología* o gusto literario por los monstruos.
2. La fascinación por los laberintos.
3. La oscuridad conceptual.
4. La matemática de los conjuntos.
5. La entropía.
6. El color negro como emblema *ciberpunk*.
7. El culto al héroe, donde la admiración por la fuerza sustituye a la seducción por la inteligencia.
8. La estética de alta fidelidad.

Todos estos elementos por separado, explica Piscitelli, no tienen ninguna fuerza para definir por sí solos un movimiento artístico, pero combinados en torno a tres ejes constitutivos, que son la simulación, la

interactividad y la virtualidad, se combinan para dar una forma nueva y creativa a los productos culturales que han nacido bajo este signo.

En la introducción a la *Era Neobarroca* (1987), Umberto Eco analiza el tipo de mutación cultural que constituye el objeto de estudio de Calabrese, y expone las diferencias que han transformado el panorama artístico en los treinta años que separan su obra, *The Open Work*, de la de Calabrese. El arte que para Eco había sido caracterizado como “obra abierta”, compuesta intencionadamente por su autor de ese modo para dar cobijo al mayor número de interpretaciones posibles, se había convertido durante los años ochenta en un tipo de sensibilidad que se aplicaba a la interpretación de una gran variedad de artefactos culturales, ya fueran producto de una vanguardia artística como de los medios masivos de comunicación:

El problema del que se ocupa Calabrese es diferente, y por dos razones. Ante todo, él ya no tiene relación con dos universos, el de las vanguardias y el de los “mass media” porque la división entre los dos universos se ha reducido fuertemente. Y ya no tiene relación con las obras y con los intérpretes que las interpretan, sino con unos procesos, unos flujos, unas derivas interpretativas (“translator: “interpretative drifts”) que conciernen no a obras, individualmente, sino al conjunto de los mensajes que circulan en el territorio de la comunicación (1999: 10).

La era neobarroca se distingue por una forma de apreciar los artefactos culturales de su entorno más que por un tipo de producto artístico. El lector del que hablaba Eco en *The Open Work* tenía frente a sí a un autor que le proponía un mensaje, y dentro de éste marco el lector debía ejercitar sus propias elecciones. El lector de Calabrese tiene en sus manos un mando a distancia que le permite construir su propio mensaje a partir del *maremágnum* de fragmentos informativos que le llegan de todas partes. Quince años después, el ciberlector

tiene a su alcance no ya un único mando a distancia sino varios. Y, sobre todo, puede acceder a la mayor red de información (o desinformación) jamás conocida, Internet. Uno de los cambios más significativos que esta nueva dimensión añade al panorama artístico es que la manera de leer introducida por Calabrese se encuentra con todo un universo mitológico por descubrir, nacido del cruce entre tecnología y cultura.

La obra de Omar Calabrese prepara el terreno para una evaluación de la cibercultura y, en cierto sentido, anticipa el movimiento tecnorromántico. Como él mismo reconoce, algunos de los elementos que definen el Neobarroco también se encuentran presentes en la corriente romántica, por ejemplo, el interés por los monstruos y las anormalidades, tanto físicas como psíquicas, o el culto al héroe. Sin embargo, la tradición cultural a la que Calabrese hace referencia es de raíces claramente europeas y aunque con ellas trata de definir unos fenómenos culturales predominantemente norteamericanos, la explicación resulta en ocasiones un tanto forzada.

Curiosamente, el término “tecnorromántico” tiene orígenes tanto europeos como americanos, como demuestran dos libros con el mismo título, *Tecnorromanticismo*¹², de Stéphan Barron y Richard Coyne. Éstas obras han dando lugar a dos versiones del término que se han ido desarrollando paralelamente.

El artista francés Stéphan Barron desarrolló este concepto en su tesis doctoral entre 1994 y 1996. Barron relaciona las manifestaciones artísticas de

¹² Nuestra traducción de los títulos *Technoromanticism*, de Richard Coyne (MIT Press, 1999), y *Tecnorromantisme*, de Stéphan Barron (Ed. L’Hamarttan, Paris, 2003).

lo que él denomina “Tecnorromanticismo”, con el Romanticismo histórico, un movimiento que estuvo interesado por la exploración de nuevos lugares, ya fueran espirituales, políticos (la utopía, por ejemplo) o geográficos (el Orientalismo). En una edad de cambio tecnológico acelerado, Barron se pregunta sobre el significado de progreso. El Tecnorromanticismo se plantea como una respuesta del mundo del arte que reclama la necesidad de equiparar el progreso tecnológico con el progreso humanista, espiritual y ecológico. La tecnología es tanto la promesa como la amenaza que planea sobre la creciente capacidad del hombre para transformar la naturaleza y la sociedad. Pero el progreso debe plantearse desde el reconocimiento de que las nuevas habilidades que el ser humano posee exigen a su vez nuevas responsabilidades.

El Tecnorromanticismo de Stéphan Barron alude al renovado interés por la naturaleza que se manifiesta en el arte tecnológico. Sin embargo, en la definición de “Tecnorromanticismo” del crítico americano Richard Coyne, la naturaleza no recibe el mismo protagonismo. El Tecnorromanticismo de Barron aúna tecnología, arte y ecología, en un ideal humanista de sociedad comprometida con su entorno. Por su parte, el Tecnorromanticismo del Massachusetts Institute of Technology, del que Richard Coyne es portavoz, describe una utopía, no ya humanista, sino posthumanista.

El Tecnorromanticismo de Coyne lucha por conseguir una fusión de tal calibre con la tecnología que tanto el cuerpo como la propia tecnología logren trascenderse. De nuevo nos encontramos con la metáfora de la velocidad de escape: la tecnología es un medio para trascender a un nivel superior, dejar el

cuerpo y liberarse de las leyes de la naturaleza que lo esclavizan. Sin embargo, lo que antes constituía un paraíso divino, ha sido sustituido por un edén tecnológico.

La información que contiene nuestra mente, el conjunto de patrones mentales sobre los que se construye nuestro tema básico de identidad y nuestras memorias, se ha identificado con nuestra alma. Esta serie de patrones puede, en la utopía tecnorromántica, ser trasvasada a un ordenador y vivir eternamente en un estado inorgánico (Moravec, 1988). Según Coyne, este razonamiento está vinculado con el idealismo romántico:

Romanticism was also idealist in orientation (...) Certain digital narrative is idealist and has taken to heart the Neoplatonic concept of ecstasis –release of the soul from the body- though here the soul is replaced with the mind, the means of ecstasis is immersion in an electronic data stream, and the realm of the unity is cyberspace. Cyberculture invokes a romantic apocalyptic vision of a cybernetic rapture, a new electronically induced return to the unity, an age in which the material world will be transcended by information (1999: 10-11).

Esta cita resume los elementos clave del Tecnorromanticismo americano (el ciberespacio como edén primigenio, supremacía de la mente sobre el cuerpo, búsqueda de trascendencia vía ordenador, visión apocalíptica del futuro), todos ellos basados en la separación entre el mundo corrupto e imperfecto de la carne y el mundo ideal de las ideas computarizadas. Como podemos observar, el concepto de ciberespacio que se desprende del Tecnorromanticismo está imbuido del legado de Platón sobre la naturaleza de lo real, pero lo lleva un paso más allá, al considerar el mundo hecho de

información superior al mundo de las ideas, ya que los datos que se utilizan para construirlo tienen una base empírica.

La naturaleza unitaria del edén cibernético, donde todo puede ser traducido a un mismo lenguaje digital, a información pura, se opone a la heterogeneidad del mundo fuera del ciberespacio. Sin embargo, esta búsqueda de trascendencia tecnológica más allá del mundo material se realiza sobre una ideología puramente materialista y racionalista. El materialismo que subyace al Tecnorromanticismo es una de las narrativas empiricistas más potentes de nuestros días. Su principal limitación no es que no admita la existencia de otra cosa que no sea materia, sino que sus planteamientos parten de la premisa reduccionista de que el todo es igual a la suma de sus partes, o lo que es lo mismo, que podemos comprender el mundo si comprendemos cada una de sus partes, empezando por las más diminutas (Coyne, 85).

La relación entre las partes y el todo recibe una nueva vuelta de tuerca a la luz de la teoría de la complejidad, uno de los puentes de unión entre la física cuántica y la informática. La teoría de la complejidad desarrolla la idea de que los sistemas pueden ser impredecibles y a la vez seguir un patrón. Uno de los símbolos más famosos de esta teoría son los fractales de Mandelbrot (1983), cuyos diagramas, generados por ordenador, exploran la representación gráfica de diversos algoritmos. Estos diagramas reproducen hasta el infinito una serie de filigranas que no parecen tener orden alguno, sin embargo, dentro del caos se puede observar cómo las partes muestran, a distintas escalas, la estructura del conjunto, repitiendo los mismos patrones en arabescos cuyas formas no

pueden ser predichas de antemano. La geometría de los fractales se convierte en un potente símbolo de la unión entre lo inefable y lo calculable que representa el Tecnorromanticismo.



Vocación de nacar, fractal presentado en el II Concurso Nacional de fractales, Departamento de Matemática Aplicada, UPM (2003).



A la izquierda, caparazón de nautilo, estructura fractal natural.
Y a la izquierda, domo gótico de la catedral de Ely, Reino Unido.

Geometría y arte, realismo y fantasía, objetividad y subjetividad, se entrecruzan en estos diagramas. Múltiples fenómenos de la naturaleza, desde las estructuras arbóreas a la organización de la actividad en colonias de hormigas, pueden representarse gráficamente mediante funciones fractales reproducidas por la computadora. El ordenador se convierte así en una poderosa herramienta sin la cual el hombre no habría podido estudiar y observar las bases matemáticas de las estructuras que se encuentran en la naturaleza, ni descubrir su belleza y profundo misterio. Misterio y ciencia, por tanto, vuelven a converger en la corriente tecnorromántica, en la que la magia tienen una base racional, y la razón se vuelve mística.

Un punto en el que el Tecnorromanticismo francés y el americano coinciden es en destacar la utopía como la principal fórmula narrativa derivada de la vertiente romántica de la cibercultura. A pesar de la fuerte asociación entre la utopía y los ideales racionalistas de la Ilustración, este género de escritura también contiene profundas raíces mitológicas y religiosas, que le convierten en una estructura privilegiada desde la que representar la fusión del orden místico y el racional. Como plantea Vita Fortunati en su artículo “The Metamorphosis of the Apocalyptic Myth: From Utopia to Science Fiction”, incluso la utopía es un híbrido de dos formas de pensar contrapuestas, la racional y secular, por un lado, y la mitológica y religiosa, por otro. La utopía se nutre tanto de la idea del paraíso de la tradición judeocristiana como del mito helénico de una ciudad perfecta en la tierra.

La utopía también comparte rasgos con la ciencia ficción, otro de los géneros clave de la cibercultura. A pesar de la estrecha relación entre ambos géneros, el crítico Martin G. Plattel (1972), secundado por Richard Coyne, establece una serie de diferencias entre la utopía y la ciencia ficción o fantasía. Según Plattel¹³, la escritura utópica se distingue de las anteriores en que:

1. Las narrativas utópicas son moralistas.
2. Un texto utópico no está construido con la función del entretenimiento sino para demostrar como una determinada ideología debe ser llevada a la práctica.
3. Su función es la de convencer y llevar a la gente a la acción.
4. Es un comentario sobre la sociedad actual.

A lo que Richard Coiné añade:

5. Además son unidimensionales, casi nunca se implican en sus propias tensiones y contradicciones. Casi nunca son reflexivas, como gran parte de las narrativas de la tecnología de la información.
6. La narración utópica se centra en la descripción en detrimento del argumento o del desarrollo de los personajes.
7. A diferencia del pensamiento mítico, en el que el control del mundo está fuera del poder de los humanos, el utópico considera a la humanidad la responsable de crear un mundo mejor.

Según Plattel, la transición del mito tradicional a la utopía ocurrió en el Renacimiento con la aparición de *Utopia* de Thomas More, publicada en 1516.

¹³ Citado por Coyne (1999: 21).

Sin embargo, la verdadera utopía no llegó hasta la Ilustración, pues fue entonces cuando la razón, y no la obediencia ciega a la autoridad, se convirtió en la base del buen funcionamiento del mundo ideal o utópico.

Siguiendo esta línea, la utopía tecnorromántica de Coyne, es concebida como un retorno a los valores de la Ilustración y del Modernismo, incluida su confianza en la razón humana para desarrollar una cultura de la máquina positiva y saludable. El Tecnorromanticismo de las narrativas digitales continua anclado al proyecto de la Ilustración, en tanto en cuanto confía en la capacidad racionalizadora del ser humano para construir mundos habitables, aunque éstos sean virtuales. Es precisamente en el alto grado de idealismo e imaginación que el espíritu racionalista ha derrochado en el desarrollo de la tecnología informática para la construcción de mundos virtuales (como los espacios oníricos de juegos como *Myst*), que la utopía de la Ilustración se encuentra con la vertiente tecnorromántica.

Pero no sólo encontramos elementos de la utopía tecnorromántica en juegos de ordenador en los que la tecnología se pone al servicio de la creación de mundos fantásticos, sino también en proyectos científicos que buscan perfeccionar al ser humano como especie (o eugenesia), en el desarrollo de la ciencia informática en general (Coyne, 1999: 22), o en el pensamiento crítico de teóricos de la comunicación, como Marshall McLuhan. Por eso, Coyne utiliza el término “Tecnorromanticismo” de un modo aglutinador, sinónimo del Romanticismo de la cibercultura en general, o lo que él denomina “las narrativas románticas digitales”:

Romantic digital narratives present on the subject of the utopia, a nostalgia for arts and crafts, a reverence for genius, a return to early socialism, a flirtation with systems theory and positivism, and the appropriation of the irrational (Coyne, 1999: 20-21).

No obstante, el poner todos estos elementos bajo un mismo denominador común, el Tecnorromanticismo, enmascara el distinto cariz ideológico que separa a las vertientes tecnorromántica y cibergótica. En nuestra opinión, la utopía tecnorromántica destaca principalmente en las narrativas de la cibercultura dominante, en particular de la cibercultura académica, cuyo ejemplo más preciso es la propia publicación del *Tecnoromanticism* de Richard Coyne por el MIT Press (institución de marcado corte capitalista y, por supuesto, a favor de un mundo inundado por la tecnología más sofisticada).

Por otro lado, la “apropiación de lo irracional” y la nostalgia por la fabricación artesanal y los viejos medios (entre los que se encuentra el medio impreso) está más en concordancia con el Cibergótico que con el Tecnorromanticismo. En cuanto a la fantasía de un retorno al socialismo de antaño, cuyo ejemplo más característico es la utopía de la aldea global de McLuhan, ésta a menudo se malinterpreta como perteneciente a una ideología de izquierdas. Si hubo una estrecha relación entre el movimiento romántico y el socialismo temprano, esta situación ha derivado en dos tendencias claramente diferenciadas: el Cibergótico está más cerca del anarquismo, mientras que el Tecnorromanticismo, a pesar de su talante progresista, está marcado por una ideología conservadora. Y si hay un crítico “tecnorromántico” por antonomasia, éste es, en nuestra opinión, Marshall McLuhan.

Los equívocos en relación a McLuhan guardan cierto paralelismo con la confusión ideológica que se ha creado en torno a las narrativas digitales de la cibercultura. A menudo se ha malinterpretado la posición política implícita en las teorías de Marshall McLuhan. Para algunos, su ferviente discurso anti-capitalista resulta útil para defender una ideología de izquierdas, y para otros, su colaboración y apoyo a las compañías le convierte en un apologista del capitalismo.

En la misma línea del reciente artículo de Grant Havers sobre McLuhan (“The right-wing postmodernism of Marshall McLuhan”), defendemos que bajo la fachada de liberalismo que protege gran parte de los proyectos de investigación humanística de la cibercultura dominante, encontramos unas raíces teóricas claramente a favor, no ya del capitalismo (aunque también), sino del puritanismo norteamericano. Lo que concuerda con la interpretación de Harver, según la cual lo que McLuhan profetizaba era la llegada de una sociedad más estricta moralmente:

A close hermeneutical reading of McLuhan’s major writings reveals a type of conservatism that anticipates the emergence of a more tribalistic, stringently moralistic and technologically sophisticated age (Havers, 2003: 512).

Havers basa su argumento sobre la distinción fundamental entre estar en contra de los efectos deshumanizadores y alienadores del capitalismo, y tener una ideología política de izquierdas. La primera posición no implica necesariamente la segunda. La lectura de Havers revisa el pasado de McLuhan, su estancia en Missouri a finales de los años treinta, sus amistades y maestros, para llegar a la conclusión de que el pensador canadiense admiraba el mito

sureño de comunidad, que oponía la vieja tradición agraria del sur (con sus ideales caballerescos) al capitalismo industrial del norte. McLuhan observaría más tarde el mismo espíritu en la comunidad francófona de Québec (Harver, 2003). Es en este contexto en el que encontramos el origen de un conservadurismo que añora la noción de comunidad tradicional y sociedad orgánica, y se enfrenta al individualismo por su falta de raíces y compromisos comunales.

La relación de McLuhan con la tecnología y el proyecto de la Ilustración es ambigua y a veces contradictoria. No comparte el deseo modernista de romper completamente con el pasado y, sin embargo, su posición es revolucionaria en el sentido de que espera que su ideal de comunidad sea construido a través de la tecnología. A pesar de sus reservas frente a los ideales de objetividad y racionalidad de la Ilustración y su creencia en el poder integrador de las emociones, McLuhan deposita su confianza, en primer lugar, sobre una transformación tecnológica de la sociedad.

McLuhan no cree en un retorno al pasado, sino en la reconstrucción (o simulación) tecnológica de las coordenadas de contacto y compromiso comunal que llevarán a la humanidad a una situación similar a la del pasado. Por tanto, la utopía de la aldea global debe pasar por una transformación tecnológica, que será la que se encargará, a su vez, de transformar psíquicamente a los humanos, interconectándolos electrónicamente entre sí, hasta que alcancen una conciencia única (McLuhan, 1964).

This mythology [of the global village] promised the retribalization of human society on a world scale, with its collective psyche embedded in

electronic media, as the ultimate stage of a tripartite historical passage of Western civilization through preliterate, literate and postliterate technologies (Willmott, 1996: 120).

Este ideal es un reflejo de sus convicciones religiosas, las cuales forman parte de su visión, pues para McLuhan pensamiento mítico y cambio tecnológico están íntimamente relacionados. En las teorías de McLuhan aparece el germen de la especial fusión entre mitología y tecnología que encontramos en numerosos productos de la cibercultura. Como ocurre con las narrativas que subyacen a los juegos de ordenador, las películas, o las novelas relacionadas con la cibercultura, es difícil distinguir dónde termina la fe en las fuerzas misteriosas de lo inefable y dónde comienza la confianza en el progreso científico. De hecho, ambas creencias convergen en un solo discurso en el que los milagros son posibles gracias a la tecnología, que es a la vez el medio conductor de las fuerzas sobrenaturales y del ingenio humano.

Regresando al planteamiento de Plattel (pp. 421-422), podemos objetar que tampoco se puede hacer una división estricta entre utopía y ciencia ficción, o entre razón e invención, pues ambos tipos de escritura y pensamiento comparten objetivos y puntos de vista, a la vez que se necesitan mutuamente. Es difícil convencer sin interesar y entretener, del mismo modo que es difícil lograr que el lector se evada sin llevarle a un mundo mejor, o que por lo menos satisfaga sus deseos en algún sentido.

La utopía y la ciencia ficción a menudo han recorrido caminos paralelos. El género literario de la utopía fue especialmente popular durante el siglo XIX, un momento histórico de descontento social frente a los cambios acarreados

por la industrialización. Durante esta época, también proliferaron numerosos escritores de ciencia ficción, algunos de cariz claramente distópico. Al igual que la utopía de un escritor concreto puede ser la pesadilla de otro, incluso en las visiones más distópicas y destructivas encontramos elementos de purificación y regeneración. Al final de una utopía podemos encontrar una sociedad atterradoramente sana y estéril, al mismo tiempo que una hecatombe es a veces necesaria para preparar el terreno de la ansiada utopía. Como las figuras del *yin* y el *yan*, la semilla de la utopía permanece dentro de su contrario, y a la inversa.

No en vano, críticos como Fortunati consideran el mito del Apocalipsis una brillante metáfora de la condición humana. El mito del Apocalipsis es dual y sus elementos básicos –Destrucción, Juicio y Regeneración– encajan en una estructura interna bipolar y maniquea: la Luz frente a las Tinieblas, el Bien frente al Mal, la Muerte frente al Renacimiento, el Terror frente a la Esperanza, etc. (1993, 83). Este mito no sólo ha ido evolucionando a través de los tiempos, sino que su revisión parece tener lugar en mayor medida en momentos clave de la historia. Según Fortunati, el Apocalipsis empezó a ser revisado y reutilizado en los textos escritos durante la que fuera llamada “la Gran Depresión”, etiqueta que se utilizó para describir el clima de intranquilidad y pérdida de fe que asolaba Inglaterra en los años 1880. La Revolución Industrial produjo una profunda crisis de valores que se manifestó en un sentimiento popular de pesimismo y malestar frente a los cambios que el triunfo absoluto de la tecnología provocó en las formas de producción y vida.

Obras como *News from Nowhere* de William Morris, *After London* de R. Jefferies, *A Crystal Age* de W. Hudson, *The Time Machine* de H.G. Wells o *The Machine Stops* de E.M. Foster van reflejando la metamorfosis de este mito apocalíptico. En la obra de Morris, el mito del Apocalipsis va de la mano de la revolución sangrienta del proletariado y del regreso a un paraíso primitivo pero todavía idílico e inocente. En la catastrofista obra de Jefferies, *After London*, la redención ya no es posible, un cataclismo de origen misterioso provoca la regresión hacia un tipo de barbarismo que pone de manifiesto todos los vicios y la degeneración del ser humano. En las obras de Wells y Foster, la visión apocalíptica se utiliza para poner sobre aviso a la humanidad, cuyas prácticas autodestructivas ya se manifiestan en la cultura de la máquina. En la literatura ciberpunk aparece una nueva versión del Apocalipsis, el Infocalipsis, o la hecatombe informativa, en la que toda la infraestructura sobre la que han construido los humanos su sociedad se viene abajo al ser destruida su red de ordenadores. Esta vertiente distópica de la cibercultura también lleva a sus extremos la amenaza de una vigilancia total del individuo mediante el uso abusivo de la tecnología informática en manos del estado o de las empresas.

En la ciencia ficción contemporánea, el ciberespacio funciona como una metáfora espacial dentro de la cual se integran todos los mitos de la cibercultura. Las narrativas que forman su base son una extraña mezcla de idealismo romántico y materialismo empírico, de pensamiento mítico y tecnológico, de humanismo y posthumanismo. Un ejemplo de esta mezcla lo encontramos en la obra de Sterling, *Schismatrix Plus*, de la que hablaremos con

detenimiento en el próximo apartado. Al final de la novela, el protagonista, Lindsay, acaba optando por trasladar su “alma” a uno de los nuevos cuerpos de diseño, un ángel de alta tecnología, que se describe en un folleto de la siguiente manera:

The center pages showed an Angel’s portrait: an aquatic posthuman. The skin was smooth and black and slick. The legs and pelvic girdle were gone; the spine extended to long muscular flukes. Scarlet gills trailed from the neck. The ribcage was black openwork, gushing white, feathery nets packed with symbiotic bacteria.

The long black arms were dotted with phosphorescent patches, in red, and blue, and green, keyed to the nervous system. Along the ribs and flukes were two long lateral lines. The nerve-packed stripes housed a new aquatic sense that could feel the water’s trembling, like touch at a distance. The nose led to lung-like sacs packed with chemosensitive cells. The lidless eyes were huge, and the skull had been rebuilt to accommodate them (Sterling, 1996: 232).

A continuación, Lindsay y otro personaje llamado Constantine comentan las características de este nuevo ser:

Constantine moved the brochure before his eyes, struggling to focus. “Very elegant,” he said at last. “No intestines.”

“Yes. The white nets filter sulfur for bacteria. Each Angel is self-sufficient, drawing life, warmth, everything from water.”

“I see,” Constantine said. “Community with anarchy...Do they speak?”

Lindsay leaned forward, pointing to the phosphorescent lights. “They glow.”

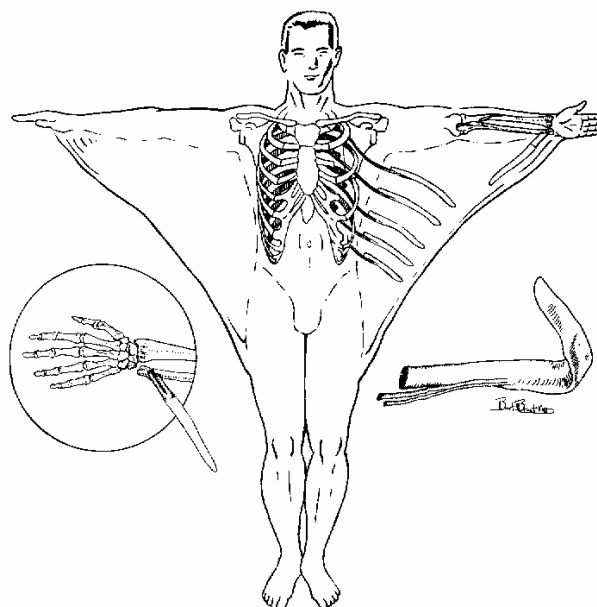
“And do they reproduce?”

“There are genetics labs. Aquatic ones. Children can be created. But these creatures can last out centuries.” (Sterling, 1996: 232).

En esta descripción, la fantasía de autosuficiencia y eternidad va acompañada de inspiración divina, de un deseo de retorno a la unidad primigenia con el elemento acuoso del útero materno, a la satisfacción de todas las necesidades corporales sin necesidad de esfuerzo, de un cuerpo aséptico y

puro, incorrupto gracias a la tecnología más sofisticada. Este nuevo ser nos recuerda a los diseños del doctor Brent para un hombre volador, los cuales inspiraron a los artistas posthumanos.

Las posibilidades tecnológicas para la transformación del cuerpo humano nos sitúan en el borde del precipicio con respecto a nuestra identidad como especie, una especie que lleva dentro de sí la capacidad para definirse a sí misma.



Dibujo del doctor Burt Brent para un humano alado en *The Artistry of Reconstructive Surgery*, 1987.

Sin embargo, de este ángel negro a una visión fantasmagórica de aquello en lo que puede convertirse el ser humano hay un breve paso. El lado oscuro del Tecnorromanticismo, el Cibergótico, es una corriente cultural que encuentra un lugar especular frente a su antagonista tecnorromántico. Pero ambas visiones no son más que distintas manifestaciones de un mismo fenómeno, la cara luminosa y la sombra de las fantasías que el ser humano ha proyectado sobre la tecnología. En general, utopía y distopía se entremezclan en las obras de los escritores de ciencia ficción de la cibercultura, aunque, como veremos a continuación, la distopía tiende a predominar.

5.3. El Cibergótico y la literatura de ciencia ficción ciberpunk

Interestingly, there is a striking resemblance between the final years of the 20th century and the 1790s (and in many ways the 1890s too): uncertainty about how to visualize the future, veering from excited optimism to profound despair. Revolutionary politisation, reactionary nostalgia, and deliberate escapism are all possible reactions, and all are represented in different ways in the gothic (16).

El término “Cibergótico” tiene un pasado un tanto oscuro, como su propio nombre parece indicar. Una de las primeras referencias encontradas en relación a este término es la aparición en el mercado de “Cybergoth”, un juego de rol para ordenador que salió a la venta junto con su libro en el año 1990. Este vocablo, lanzado al ciberespacio por aficionados a los juegos de rol y la informática en torno a los años 1995-6, ha ido avanzando desde los márgenes de la cultura popular hasta su centro a una gran velocidad. Hoy en día, la comunidad cibergótica es una de las culturas más grandes de Internet, y sus miembros empiezan a generar una interesante producción propia de textos críticos y de ficción, al margen de la cibercultura académica dominante (ver Apéndice B¹⁴).

Esta comunidad ha llevado al ciberespacio su predilección por el género gótico, reuniendo bajo su signo un conjunto de productos culturales que marcan tendencias y modas dentro de la Red: música electrónica, juegos de ordenador o de rol, peinados, vestimenta, formas de bailar, locales de reunión, e incluso literatura. Tanto el término “Cibergótico” como el de “ciberpunk”, se han utilizado como etiquetas bajo las que aglutinar las expresiones estéticas que se

¹⁴ En este apéndice se puede leer a modo de muestra un texto de ficción cibergótica publicado en la Red por la escritora Iris Carver (Marzo, 1999).

consideran representativas de estas comunidades. El término “ciberpunk”, que en un principio se asociaba únicamente a un estilo de escritura, pasó con el tiempo a describir un gran abanico de productos culturales. Esta misma tendencia, hacia una mercantilización del término, se empieza a observar en relación con el Cibergótico. El Cibergótico es el género, por ejemplo, dentro del cual Brian Alexander clasifica a películas como *The Matrix* y *Matrix Reloaded*, cuyo éxito popular se debe al modo en que toman prestado la sensibilidad cibergótica que puebla la cibercultura. De hecho, el nombre *The Matrix* (sinónimo de “the Crypt”) se ha tomado prestado de una cibercomunidad secreta cuyos miembros se autodenominan “K-Goths”. De nuevo vuelven a surgir viejos temas: una heroica sociedad secreta, la dialéctica de amo y esclavo, y la redención a través de la violencia (Alexander, 2000).

Las motivaciones que subyacen a ambos movimientos, no se puede decir que estén separados por intereses muy diferentes. Se ha propuesto que, en el caso del Cibergótico, hay una mayor preocupación por el tiempo presente. Sin embargo, las elucubraciones futuristas de las narraciones ciberpunk deben considerarse, como toda la literatura de ciencia ficción, reflexiones (fabuladas en tiempo futuro, eso sí) sobre el contexto presente habitado por el autor. Tampoco se puede decir que las tendencias “ciberpunk” y “cibergótica” surjan de estímulos ideológicos muy diferentes, ya que a pesar de que el Cibergótico se presenta como menos político y más apático que el ciberpunk, ambas corrientes manifiestan un profundo temor frente a cuestiones ideológicas, lo

que produce reflexiones que abordan de manera muy superficial las estructuras de poder y las estrategias a utilizar para romper el *status quo*.

Como hemos visto, es difícil establecer diferencias significativas entre ambas etiquetas. A pesar de ello, hemos preferido adoptar el epíteto “cibergótico” como marco de referencia en el que inscribir no sólo la literatura ciberpunk, sino también todas aquellas manifestaciones culturales que forman parte del lado oscuro del Tecnorromanticismo, como son las corrientes tecnopaganas y neoluditas que encontramos en la Red.

Los artefactos culturales del Cibergótico comparten un estilo marcado por temas recurrentes, entre los que destacan la fusión entre magia y tecnología, el mundo de ultratumba asociado a un entramado mecánico, a la vez sustrato y abismo adyacente al mundo habitado por los humanos y, fundamentalmente, la obsesión por saber qué es lo que constituye la vida en sí, más que por la mortalidad propiamente dicha. Asimismo, el Cibergótico retoma la visión de un mundo medieval maniqueo, cuyas historias de caballeros andantes fueron muy populares hasta bien entrado el siglo XVIII, momento en que las novelas góticas asimilaron parte de sus elementos básicos y los reconfiguraron en cuentos de terror. A continuación trataremos de describir con más detalle las características que definen al Cibergótico, el cual, en su calidad de corriente estética y de pensamiento, da cuenta de una parte importante de la simbología bajo la que se expresa la literatura de la cibercultura.

5.3.1. Paradojas tecnopaganas:

Como vimos en el capítulo uno (pp. 102-108), el tecnopaganismo es una de las corrientes más importantes que pueblan la Red y, a la vez, es una de las narrativas principales que conforman el Cibergótico. Siguiendo la definición de “narrativa” de Richard Coyne, el tecnopaganismo es tanto una forma de transcribir/escribir, como una forma de interpretar la realidad circundante. A diferencia de la utopía tecnorromántica expuesta por Coyne, concebida como un retorno a los valores de la Ilustración, la distopía tecnopagana es una reacción frente al mundo cada vez más complejo e incomprensible creado por la ciencia. El tecnopaganismo que impregna la narrativa cibergótica está inscrito dentro de un ejercicio nostálgico de regreso a un pasado menos complejo y más mágico, un momento en el que las posibilidades del ser trascendían las contempladas por el espíritu racionalista.

La paradoja del tecnopaganismo es que sea el movimiento neopagano, constituido por adoradores de las fuerzas de la naturaleza y del esoterismo “New Age”, los que unan sus poderes con la computadora, fruto por excelencia de ese fantasma racional que constituye su peor enemigo: el espíritu de la Ilustración. Los tecnopaganos, por su parte, no ven ninguna contradicción en sus argumentos, pues sus ritos religiosos o de brujería se basan fundamentalmente en transformar las cualidades de la naturaleza en algo práctico. Los ordenadores forman parte de ese mundo natural o real, que, al

hacer uso de la imaginación tecnopagana, se convierte en una herramienta esotérica.

No se trata simplemente de aceptar la ciencia y la tecnología como nueva religión, estrategia más propia de la fe tecnorromántica, sino de aprovechar de modo creativo los desperdicios de la cultura tecnológica dominante y hacer magia con ellos, una magia de rango inferior pero no por ello menos efectiva. Siguiendo la máxima de Gibson, “la calle encuentra nuevos usos para las cosas”, los nuevos magos digitales encuentra nuevos usos a los monitores de televisión, al teléfono, o a la Red de Internet, a los que dotan de poderes especiales. La naturaleza prosaica de estos elementos es desechada para convertirlos en canales para lo sobrenatural, de este modo la televisión es la nueva bola de cristal para establecer contacto con los espíritus o predecir el futuro (mediante la observación de las vibraciones de los píxeles¹⁵ o puntos diminutos de la pantalla sin sintonización), y las líneas telefónicas que forman Internet se transforman en vehículos idóneos para la canalización de energía positiva o maleficios vudú.

Dentro del nuevo Olimpo de los dioses de los tecnopaganos, el *hacker* es el sumo sacerdote. La programación se transforma así en una cábala cibernética, un código para los iniciados, del que los legos perciben influjos y sufren maldiciones, pero que difícilmente pueden controlar. Siguiendo esta analogía tecnopagana, los programas son rituales o conjuros que provocan la acción deseada. De acuerdo con Julian Dibbell, los entornos virtuales del

¹⁵ Ver glosario.

ordenador funcionan siguiendo el principio pre-ilustrado de la palabra mágica, pues las órdenes que se teclean en un ordenador constituyen un tipo de lenguaje que, más que comunicar algo, provoca directa o indirectamente que suceda algo. Según Dibbell, la lógica del conjuro está invadiendo nuestras vidas (diciembre, 1993).

Lo curioso de esta tendencia es que sean precisamente los propios programadores y otros conocedores expertos de los entresijos informáticos (cuyo perfil suele ser el de hombre de raza blanca, clase media, y profesional del mundo de la informática o las telecomunicaciones) los que hayan recurrido a un tipo de estrategias típicamente reservadas a los más desprotegidos. El vudú o magia negra, una de las fuentes más concurridas de inspiración tecnopagana, es un culto muy difundido entre los negros de las Antillas y el sur de los Estados Unidos.¹⁶ De marcado carácter sexual, el rito vudú es un acto de evasión en el que el participante, a través del éxtasis experimentado tras ser poseído por la divinidad, se siente liberado de todo tipo de opresión social, cultural o religiosa. En su vertiente fetichista, el culto vudú encierra un acentuado carácter de hostilidad hacia el hombre blanco. Esta connotación histórica no impide que la simbología vudú esté muy presente tanto en los rituales tecnopaganos como en la literatura de ciencia ficción ciberpunk. Sin

¹⁶ La base del culto vudú consiste en la práctica de danzas rítmicas, acompañadas de tambores, cantos, invocaciones corales, que conduce a los participantes en el rito a un estado de posesión estática. Esta práctica primitiva tiene su equivalente moderno en las fiestas tecno o *raves*, cuya representación en películas cibergóticas como *Matrix Reloaded* ha pasado incomprensida por gran parte de la crítica, a pesar de que forman una parte fundamental del rito tecnopagano.

embargo, sí que pone de manifiesto las contradicciones en las que incurre el tecnopaganismo.

Otra paradoja intrínseca al tecnopaganismo tiene que ver con el tratamiento del cuerpo. Mientras que en las utopías tecnorrománticas el cuerpo es trascendido mediante la tecnología, la distopía cibergótica y tecnopagana se debate entre la represión del cuerpo gracias a la magia informática, máxima representación de la supremacía de la mente sobre el cuerpo, por un lado, y la liberación absoluta de toda regla social o moral que constriña el placer de la carne, por otro. De algún modo, el tecnopaganismo ha encontrado en los entornos virtuales del ciberespacio un lugar en el que mantener intactas sus contradicciones, pues la virtualidad de los encuentros sexuales que tienen lugar en la Red otorga, al mismo tiempo que despoja de, todo poder al cuerpo.

El erotismo cibernético es la forma de escapismo más frecuente frente a la opresión de la sociedad contemporánea. Como Eric J. Cassidy ha constatado en su artículo “Virtual Futures”, hay dos posiciones frente al cuerpo claramente demarcadas en la cibercultura. La primera en ser mencionada es la que defiende la propiedad de la inmanencia, por la cual la mente es inseparable del cuerpo, aunque racionalmente se distinga de él. Esta constatación hace del cuerpo un espacio de resistencia frente a las tendencias tecnorrománticas de descorporización progresiva. En segundo lugar, el cuerpo no es más que otra frontera abocada a ser cruzada, un sistema orgánico que ha sido trasladado o suplantado por nuestra segunda piel ciberespacial, la cual nos permitirá explorar los efectos de las nuevas tecnologías:

Should immanence be understood as a return to the organic, a naturalism in keeping with a neo-Luddite anarchist position in which the body is a space with potential to generate “molecular revolution”? Or is the body a limit to be transgressed, an organic system that migrates into the outer realms of “epidermal history,” creating a cyberotic if not synthetic second skin capable of functioning as a site for exploring the future? (Eric J. Cassidy, “Virtual Futures”).

En general, la narrativa tecnopagana se debate entre ambas posiciones, pues, a pesar de tener cierta predisposición a destacar la unidad mente-cuerpo, la mayor parte de sus manifestaciones culturales en la Red ponen de relevancia la dislocación entre ambas partes a la que están abocados sus participantes cibernautas.¹⁷

5.3.2. Influencias neoluditas:

Otro elemento fundacional de la narrativa cibergótica es el movimiento neoludita, al que hace referencia Eric J. Cassidy en la cita anterior (“neo-Luddite”). Los Luditas, seguidores de Ned Lud, eran bandas de hombres armados y enmascarados cuyo fin era el de destruir la maquinaria, principalmente de la industria textil, que estaba dejando a la gente sin trabajo en Gran Bretaña. Durante los años 1811 y 1816, estos contrarrevolucionarios de la Revolución Industrial, causaron tal revuelo que en 1812 se propuso una ley en la Casa de los Lores para castigarles con la pena de muerte (a lo que Lord Byron, entre sus defensores, se opuso ardientemente) (Pynchon, 1984).

¹⁷ La transcripción de un foro sobre rituales tecnopaganos puede encontrarse en el URL: <<http://members.aol.com/tantric4um/logs/log526.htm/>>. Sus participantes hacen preguntas a la ponente principal sobre los ritos amorios de su particular comunidad, y se establecen relaciones entre la poligamia, las orgías o rituales tántricos, el tecnopaganismo, y la ciencia ficción.

A principios del siglo XXI su furia destructora parece haberse reencarnado en el espíritu anarquista de numerosos piratas informáticos. La gran diferencia que separa a ambos grupos (y que da lugar a la paradójica posición de los nuevos Luditas) es que, mientras los primeros destruían una tecnología extraña a ellos, los piratas informáticos se hallan totalmente inmersos en la propia tecnología que a menudo buscan destruir. Sin embargo, su fin es muchas veces el mismo. La maquinaria para los Luditas representaba no sólo la suplantación del hombre, sino también la acumulación de capital en manos de sus dueños.

Si hubiera que hacer referencia a una de las primeras novelas góticas con inspiración Ludita tendríamos que volver a mencionar la obra de Mary Shelley, *Frankenstein*. Funcionando a modo de fábula, la historia transmite de forma enérgica las consecuencias terroríficas que puede tener la experimentación científica cuando va desprovista del consejo de la ética y la moral.

Thomas Pynchon, en su famoso artículo para el *The New York Times*, “Is It O.K. To Be A Luddite?”, traza un pasado convergente en el que el género Gótico y el sentimiento Ludita atraviesan también una parte importante de la cultura americana:

The Methodist movement and the American Great Awakening were only two sectors on a broad front of resistance to the Age of Reason, a front which included Radicalism and Freemasonry as well as Luddites and the Gothic novel. Each in its way expressed the same profound unwillingness to give up elements of faith, however “irrational,” to an emerging technopolitical order that might or might not know what it is doing. “Gothic” became code for “medieval,” and that has remained code for “miraculous,” on through Pre-Raphaelites, turn-of-the-century tarot cards, space opera in the pulps and the comics, down to “star Wars” and contemporary tales of sword and sorcery (Pynchon, 1984:5).

La ciencia ficción ciberpunk es otro de los herederos del espíritu Ludita, pues sus ficciones se hacen eco del mismo miedo a la máquina, a las transformaciones que llevamos a cabo los humanos para adecuarnos a sus demandas, a la muerte en vida que supone el trabajo automatizado que elabora el trabajador a un ritmo cada vez más acelerado.

La ciencia ficción ciberpunk traslada al futuro la visión medieval de una sociedad dividida entre una casta de oprimidos y una élite social. Los oprimidos se hayan en una esfera inferior al héroe pues son iletrados, tecnológicamente hablando, y no tienen las herramientas necesarias para obtener su dosis correspondiente de ciberpoder (Jordan, 1999). Como muy bien ha expresado Richard Coyne, el mundo medieval de las narrativas digitales explora su relación con lo irracional y la otredad, pero el “Otro” de estas narrativas es precisamente el analfabeto tecnológico que ha sido excluido del ciberespacio:

The medieval world of IT [information technology] is a flirtation with the irrational and the other, continuing the Enlightenment and Romantic tradition. But who is the other in digital narratives but the primitive, the technological illiterate, the people without access to computers, those who have constructed a whole series of superstitions and fears in their turn towards the unknown world of computers (Coyne: 1999: 40).

Sin embargo, como podemos observar en la novela de Neal Stephenson, *Snowcrash* (1992), la ciencia ficción ciberpunk no es reflexiva respecto de sus propias contradicciones. Por un lado, la distopía ciberpunk es una crítica a los excesos del capitalismo, pero por otro expone el miedo esencial hacia la masa de inmigrantes ilegales, desposeídos y manipulables, que el público lector de

este tipo de textos (hombre blanco, de clase media-alta, trabajador en el campo de la informática y las comunicaciones) ve como una amenaza para su seguridad.

En general, las distopías ciberpunk manifiestan una desconfianza profunda hacia la política: “ideology is a virus” (327) escribe Neal Stephenson. De la misma manera que las novelas de caballerías apuntaban a las injusticias y maldades de una época sin desmontar el sistema de valores que las producen en primer lugar, la novela ciberpunk expresa sus críticas frente al capitalismo y cientifismo sin límites, sin desmontar la validez de los principios sobre los que el injusto sistema se basa. La carencia de ideología, o el miedo a las ideologías, es una característica común a todos los textos que analizaremos en el último apartado. Por tanto, a pesar de estar inspirada en los ideales neoluditas, la distopía cibergótica o ciberpunk no tiene una ideología social claramente identificada, sino que más bien tiende hacia el individualismo y la ausencia de ideología, a veces confundidos ambos con el anarquismo.

5.3.3. Distopías y anti-utopías:

Llegados a este punto es importante distinguir la distopía de la anti-utopía, pues las expectativas del lector frente al rigor y compromiso social que debe tener la narración varían según el patrón que proyecte sobre ella. La distopía del Cibergótico es, sobretudo, un producto de la cibercultura popular. Dentro de la distopía cibergótica, los finales felices, por lo menos a un nivel individual que no social, son la norma. Y, como añade Walsh, la distopía es

más propia del espíritu romántico y de las obsesiones góticas sobre los límites de la vida humana:

Perhaps the utopian has a “classical” cast of mind, and would like to see the world a formal garden of well-laid-out paths and proper statues available to public gaze. The dystopian is more of a “romanticist”, and considerably more of a psychologist. He knows that man is obsessed with finitude, time and death, and that a little neurosis is part of our heritage. He is not so sure that the bland happiness of utopia is enough. If he had to chose, he might opt for more agony and more ecstasy (Walsh, 1962: 170).

La anti-utopía es terreno para otro tipo de narrativas, generalmente dirigidas a un público culto. Escritores de ciencia ficción como Brian Aldiss, J. G. Ballard, o el mismo Thomas Pynchon, resaltan en sus obras los aspectos más negativos del género humano, construyendo escenarios apocalípticos en los que el propio mito del Apocalipsis se ha ido vaciando progresivamente de su significado completo, de sus poderes catárticos y regenerativos. El fin de la civilización es percibido como el único final posible, teniendo en cuenta las cualidades inherentes al ser humano.

Igualmente, gran parte de los relatos de J.G. Ballard, “le chirurgien de l’Apocalypse” según Robert Louit, están marcados por el sentimiento anti-utópico de que la humanidad en el fondo se siente atraída por la destrucción, que persigue su propia muerte y la aniquilación de la especie. “The Apocalypse is no longer feared; it is *desired*. It is no longer fought against; it is embraced. It has become a goal, an ambition, a means of fulfillment” (Fortunati, 88). La novela de Thomas Pynchon, *Gravity’s Rainbow* gira también en torno a una versión desesperanzada de la humanidad y de sus barbaries, pues sitúa el punto climático de la obra en el sacrificio de Gottfried, un joven muchacho yaciente

dentro de una bomba nuclear cuyo lanzamiento ninguno de los personajes logra evitar.

A diferencia de los antiguos héroes que luchaban por salvar a sus congéneres de la destrucción total y rescatar un ideal de civilización, las anti-utopías nos presentan a hombres – casi siempre doctores, cirujanos, bacteriólogos- que son atraídos por la muerte, por los cadáveres, por la corrupción...Lo que más frustra al lector de estos personajes es que son criaturas pasivas hasta la desesperación. Su incapacidad para actuar, o reaccionar frente a los acontecimientos, les lleva inexorablemente hacia el final que ellos mismos han augurado y temido. Su inactividad genera su propia y oscura profecía respecto al aislamiento del ser humano, convirtiendo su existencia en una visión cada vez más solipsista e irreal. Su final es de un desamparo absoluto, en el que el hombre termina negando el valor de cualquier tipo de energía, inmerso en un mundo monádico y estático, de degradación total. El protagonista de *Las partículas elementales* de Michel Houlebecq, del mismo nombre que su escritor, Michel, es un ejemplo de este tipo de personaje. En conversación con su hermano Bruno, expone su visión anti-utópica de la sociedad contemporánea:

[L]a mutación metafísica operada por la ciencia moderna conlleva la individuación, la vanidad, el odio y el deseo. (...) La solución de los utopistas, de Platón a Huxley pasando por Fourier, consiste en extinguir el deseo y el sufrimiento que provoca preconizando su inmediata satisfacción. En el extremo opuesto, la sociedad erótica-publicitaria en la que vivimos se empeña en organizar el deseo, en aumentar el deseo en proporciones inauditas, mientras mantiene la satisfacción en el ámbito de lo privado. Para que la sociedad funcione, para que continúe la competencia, el deseo tiene que crecer, extenderse y devorar la vida de los hombres (1999: 161-162).

Frente a estas visiones, que habría que clasificar como claramente anti-utópicas, las distopías del Cibergótico presentan una forma más lúdica y satírica de imaginar el futuro. Como ha destacado Peter Stockwell en su análisis de la poética de la ciencia ficción, la utopía (y por ende, la anti-utopía) es lo contrario a una literatura escapista, pues obliga al lector a hacer continuas traslaciones del espacio actual al utópico. Sin embargo, la distopía permite el escapismo a la vez que invita a reflexionar sobre las caricaturas de la realidad que el escritor va dibujando.

Dystopia is not the opposite of utopia. The contrary of utopia (no place) is our reality (this place); dystopia is a dis-placement of our reality. In cognitive linguistic terms, dystopia involves a conceptual metonymy rather than a metaphorical mapping. Dystopias tend to be extensions of our base-reality, closely related to it or caricatures of it, rather than being disjunctive alternatives (Stockwell, 2000: 211).

Según Stockwell, el proceso interpretativo que subyace a la distopía es uno de asociación de significados por contigüidad y no por sustitución de unos términos por otros. Por esa razón, el esfuerzo mental exigido por la distopía parece ser menor, lo que favorece una lectura escapista, a la vez que provee más posibilidades que la utopía para la sátira y la caricatura.

5.3.5. Crítica cibergótica:

La primera referencia académica sobre el Cibergótico de la que tenemos constancia participa también de esta vena satírica y burlona. El término apareció en 1994 dando título a un ensayo experimental de Nick Land, que fue incluido en la colección de artículos sobre cibercultura titulada *Virtual Futures*.

El ensayo está construido a base de mezclar de modo aleatorio distintas citas extraídas predominantemente de las novelas de William Gibson y Kathy Acker, y de ensayos de Deleuze y Guattari, y Lyotard. La yuxtaposición de citas, en teoría relacionadas entre si, va acompañada de un texto crítico indescifrable del que emergen algunos aforismos, de entre los que destaca la siguiente definición de “Cibergótico”:

Cybergothic is an affirmative telecommercial dystopianism, guided by schizoanalysis in marking actuality as primary repression, or collapsed potential, foot down hard on the accelerator (Land, 1994: 80).

El Cibergótico es una distopía afirmativa (o, de alguna manera, positiva), imbuida de la hipérbole publicitaria, y marcada por una visión esquizoide que considera el mundo fuera del ciberespacio como el entorno de máxima represión y mayor potencial desperdiciado¹⁸. Frente a esa represión primaria, la velocidad, real o virtual, actúa como elemento liberador de las propias limitaciones físicas del individuo. La velocidad es un símbolo de nuestra época, pero es difícil determinar si Land asocia la aceleración a una tendencia suicida o escapista. Parafraseando a Nick Land, la identidad cibergótica no es más que el decadente sueño occidental de inmortalidad, la corrupción del sujeto que vuelve de la tumba a cualquier precio, proyectando su yo en los circuitos de datos que navegan por la Red, convirtiéndose en un

¹⁸ Aplicando la dicotomía establecida por Deleuze y Guattari, Land utiliza la palabra “actualidad” como opuesta a “virtualidad” (pues, según estos autores, el término “realidad” no es lo contrario a “virtualidad”; sino que lo virtual es lo contrario al tiempo presente, un futuro potencial que sirve de motor al presente). Según esto, la “actualidad” representa la vida fuera del ciberespacio, y es ahí dónde el sujeto experimenta una represión primaria, pues su potencial como persona se pierde.

virus, un monstruo posthumano y etéreo, una inteligencia artificial, viviendo una muerte -o vida- artificial.

El distopianismo al que hace referencia Land destroza las utopías de socialistas y liberales, con una actitud anti-política y conformista, cuya esquizofrenia es el un producto de su doble personalidad, anarquista y activa dentro del ciberespacio, pasiva fuera.

El texto de Land prosigue:

The modern dominium of Capital is the maximally plastic instance – state-compatible commerce code pc-setting the econometric apparatuses that serve it as self-monitoring centers, organizing its own intelligible existence in a co/de/termination of economic product and currency value: a tax base formatted in legitimate transactions medium. White economy; an iceberg tip (1994: 80).

Incluso para el avezado lector ciberculto este texto es prácticamente impenetrable, pareciendo requerir un método de interpretación más cercano a la aproximación mística y alegórica de los estudios cabalísticos que a cualquier convención interpretativa de los estudios culturales o literarios a la que nos hayamos habituado. Sin embargo, la definición de “Cibergótico” condensa de manera prodigiosa el sentimiento que subyace a la narrativa digital que estamos intentando describir.

Si el Cibergótico se define por la sensación de inadaptación al texto que experimenta el lector durante su intento de descifrar el contenido de este “artículo”, podemos decir que el Cibergótico es precisamente eso, la búsqueda fallida de un significado coherente y la imposibilidad de crearlo a partir de las citas provistas por el autor, lo que sumerge al lector en una sensación de pesadilla. Este sentimiento de inadecuación, provocado por una sobrecarga de

información que no puede ser asimilada, se repite una y otra vez en la cibercultura.

Este artículo no puede tomarse ni totalmente en serio ni totalmente en broma. Lo que sí hace es apuntar de manera clara a la necesidad contemporánea de transformar las expectativas del lector frente al texto. El esfuerzo cognitivo que exigiría encontrar un vínculo entre las citas que conforman el “ensayo” es una responsabilidad que, a pesar de recaer sobre el lector, éste no puede aceptar de pleno.

Mucho más concreto es el artículo del mismo título de Brian Alexander (2000), para quién el CiberGótico representa el cúmulo de pesadillas y fantasías aterradoras que la imaginación popular ha proyectado sobre el ciberespacio, poblándolo de demonios, vampiros, tiranos y héroes rebeldes.

El regreso del género Gótico es interpretado como una estrategia de lectura, un recurso interpretativo, mediante el cual el lector traduce a un lenguaje esotérico todo aquello que no puede integrar racionalmente. En este sentido, los oscuros paisajes encantados del Gótico funcionan a modo de pantalla sobre la que trasladar todo tipo de preocupaciones acerca de las redes de ordenadores, traduciendo todo aquello que se vive en forma de suposiciones, coincidencias, e intuiciones en términos tomados prestados de la demonología, la magia y los misterios del más allá (virus que poseen al ordenador como si de fantasmas se tratara, vampiros que aprovechan el anonimato de la Red para cobrarse nuevas víctimas, males de ojo y maldiciones que se transmiten vía correo electrónico, etc.).

Los paralelismos entre el lector del género gótico y las fantasías que pueblan Internet van más allá de la pura coincidencia:

Fears of unsupervised space where sexual depravity ruled unchecked (...) projected well onto the Internet's reality of cybersex. The Gothic's sexual allure, its creation of narrative spaces for reader titillation and/or exploration, described with surprising aptness the lonely user at the keyboard, looking for images and stories of forbidden or inaccessible bodies. Gothic rebels, too, served as useful models, especially in their threatening aspects. The specter of socially marginal and destructive hackers, (...) draws on the mad geniuses of Mary Shelley's *Frankenstein* (1818) or Stoker's alien and revolutionary vampire in *Dracula*. In turn, pro-cyberspace activists characterize the net as prey of obsolete and destructive tyrants, drawing on the Gothic stereotype of an old, surveillance-crazed, grasping, tottering, Second Wave but still savage *ancient regime* (Alexander, 2000: 3).

Para Brian Alexander, las raíces culturales que se encuentran tras esta traslación pueden encontrarse tanto en las estructuras de pensamiento de la cultura popular como en aspectos de la historia de Internet. Por un lado, el género gótico nunca ha estado demasiado apartado de la imaginación occidental y sus simbología es a menudo empleada para explicar lo irracional y misterioso. Por otro, el pasado militar de las primeras redes de ordenadores, conectadas entre sí en un complejo entramado laberíntico (cuyo fin era dificultar su destrucción total tras un ataque nuclear) recuerda el gusto gótico por las fortificaciones caídas en desuso y habitadas por crueles fantasmas de un pasado guerrero.

Esta idea acerca del origen militarista de Internet, uno de los primeros mitos en circular por la Red, y su influencia en la concepción de un ciberespacio fantasmal viene de la mano de las teorías del francés Paul Virilio,

uno de los primeros críticos en analizar el papel del elemento bélico en la construcción del espacio social y cultural.

Paul Virilio, uno de los teóricos de la cultura más relevantes de hoy en día, es también uno de los escritores esenciales para comprender las raíces del Cibergótico, principalmente de sus miedos tecnológicos y su carácter anarcouludita. La idea central de su pensamiento se basa en la creencia de que, en una sociedad dominada por la guerra, el entramado industrial militar tiene una gran fuerza a la hora de moldear la organización del espacio en la ciudad, y en la vida social en general. Su concepción de las fuerzas que transforman el mundo ha sido de gran importancia en el desarrollo de conceptos como el ciberespacio, o de corrientes culturales como el Cibergótico. Virilio construye una historia militarista del mundo, en la que pasos cruciales, como la transición del feudalismo al capitalismo, no son, como los había definido Marx, cambios fundamentalmente económicos, sino militares, políticos, espaciales y tecnológicos.

Durante los años 80, Virilio investigó la relación entre las tecnologías militares y la organización del espacio cultural. Más adelante, su interés se volcó en el estudio de las consecuencias que el uso de tecnologías cibernéticas y de control remoto tendrían sobre el entorno urbano cada vez más acelerado de las culturas “tecno” (Armitage, 2000). La creciente importancia de la noción de velocidad es una de las piedras de toque de la teoría cultural de Virilio, inventor de conceptos como la “dromología” (la “ciencia” de la velocidad) y conocido por su declaración de que la lógica de la aceleración se encuentra en

el centro de la organización y la transformación del mundo moderno. Según Virilio, el tiempo es la barrera infranqueable con la que los humanos nos hemos topado. Otras barreras, como la del sonido y la del calor han sido atravesadas, pero la velocidad de la luz, que marca el tiempo absoluto, supone una barrera contra la que medimos nuestros logros y que pone de manifiesto cual es nuestro nuevo reto como especie: “The primacy of real time, of immediacy, over and above space and surface is a *fait accompli* and has inaugural value (ushers a new epoch)” (Virilio, 1995:23). Así pues, la velocidad mágica de los viajes ciberespaciales marca el comienzo de una nueva época.

En *Guerra y Cine* (1984), desarrolla su idea de la sustitución, que se asemeja bastante al concepto de simulación de Baudrillard. Virilio establece paralelismos entre la forma de percibir la realidad durante una guerra, la percepción militar, con la percepción civil, en particular, con la percepción de la realidad que produce el cine. La substitución cinematográfica produce una guerra de imágenes o guerra informativa. Es ésta una guerra en la que las imágenes de guerra no se corresponden con la realidad. La gente ya no tiene confianza en sus propios ojos sino que la deposita en una visión producida por la tecnología. La realidad virtual e Internet son dos de las herramientas de substitución desarrolladas por el complejo militar y científico que participan en una disminución continua de la realidad, en favor de una “visión ciega”.

Otra de sus constataciones más importantes con respecto a la nueva cultura tecnológica es lo que él llama la revolución del transplante, refiriéndose a la nueva barrera que se ha atravesado: la piel, la carne, es invadida por

objetos extraños que hacen su hogar en ella. Biología y tecnología se unen en el cuerpo humano. Para Virilio esto representa una amenaza pues es consciente de que el cuerpo humano ya no representa una frontera para la ciencia tecnológica militar, que busca nuevas formas de conseguir un mayor rendimiento gracias a los implantes, a la sustitución de partes del cuerpo, lo que Virilio llama “nueva eugenesia”¹⁹.

A pesar de seguir aplicando viejos modelos de los años ochenta a la cibercultura, su trayectoria como crítico le ha llevado muchas veces, al igual que a McLuhan, a ser considerado un visionario. Sin embargo, mientras que la postura de McLuhan es claramente tecnorromántica, la visión de Virilio es un fiel reflejo de las pesadillas cibergóticas. A pesar de importantes diferencias en su actitud frente a la tecnología, hay un vínculo crucial que las une como a las dos caras de la misma moneda. Tanto McLuhan como Virilio representan un tipo de pensamiento alternativo a la corriente crítica postmodernista, un pensamiento romántico, abiertamente esperanzado y humanista, fundado en un conjunto de valores cristianos, y caracterizado por un retorno dialogante hacia al modernismo²⁰.

¹⁹ La eugenesia es la “aplicación de las leyes biológicas de la herencia al perfeccionamiento de la especie humana” (*Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española*)

²⁰ Hay que destacar que los puntos de referencia utilizados por Virilio son modernistas, como lo es la fenomenología de Husserl y Merleau-Ponty, y la teoría de la relatividad de Einstein. Armitage hace referencia a la diferencia fundamental entre la postura optimista de Virilio y la catastrofista de muchos teóricos postmodernos. Esta postura optimista le alinearía del lado del modernismo, y de hecho, él mismo ha declarado que no hemos salido de la modernidad todavía (“we are not out of modernity yet, by far”) (Armitage, 2000b: 26). Sin embargo, a pesar de que Virilio no está en contra de la lógica y la razón, tiene una postura crítica frente al proyecto de la Ilustración. Digamos que lo que podríamos denominar como su “hipermodernismo” no se articula fuera del modernismo pero permanece crítico a él, en tanto y cuanto es un crítico de la tecnología.

Al igual que Marshall McLuhan, Virilio se declara un humanista y un cristiano practicante, y por eso está en contra de las corrientes pos- o anti-humanistas (Virilio y Lotringer, 1997 [1983]: 39). El pensamiento de Virilio está motivado por su creencia de que sí se puede sacar sentido del curso de la historia, es más, todo lo que él escribe es un intento por entender el mundo que le rodea. Como cristiano, tampoco cree que todas las metanarrativas hayan muerto, “the narrative of justice is beyond deconstruction” (Armitage, 2000b: 26).

Sus hipótesis con respecto a la velocidad también se encuentran en consonancia con McLuhan, sin embargo Virilio no muestra la admiración de su colega Baudrillard hacia el pensamiento de McLuhan y su pasión por las nuevas tecnologías de la comunicación. Para Virilio, la tecnología es predominantemente una máquina de guerra, mientras que en McLuhan la tecnología es la vía mediante la cual la humanidad podría reconstruir el mito de la comunidad primitiva. Por su parte, Virilio desconfía de las nuevas posibilidades de contacto, como el cibersexo, que adulteran la experiencia humana. El origen del terror que nos anima a combatir es precisamente la deshumanización y deconstrucción de la experiencia que introducen las simulaciones tecnológicas.

Ambos teóricos muestran dos mundos diferentes, uno de enfrentamiento y resistencia, otro de contacto y amor. A diferencia de la postura tecnorromántica, que ensalza las ventajas de una transformación tecnológica, la posición defendida por Virilio le situaría en lado oscuro de la cibercultura.

Profundamente implicado con la tecnología y a la vez temeroso de ella, la teoría de Virilio sirve de base para las fantasías cibergóticas más aterradoras y refrescantes.

5.3.5. Comentario de textos cibergóticos y ciberpunk:

En este apartado vamos a presentar cinco novelas emblemáticas de la cibercultura como ejemplo de las formas que adopta el Cibergótico en su manifestación literaria, éstas son: *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), de Philip K. Dick, *Neuromancer* de William Gibson (1984), *Schismatrix* (1985) de Bruce Sterling, *Synners* (1991) de Pat Cadigan, y *Snowcrash* (1992) de Neal Stephenson. Junto con estas obras, también se puede apreciar el impacto del Cibergótico en la literatura popular de la cibercultura en cuentos populares, como los que recoge la colección de *Internet Stories* (2000), publicada por The New English Library.

Para esta recopilación de historias, el único denominador común que el editor estableció fue que no pudieran haber sido escritas antes de la existencia de Internet. El rico mosaico de textos que surge de esta experiencia pone de manifiesto la íntima relación que el escritor ha establecido con este nuevo medio, lo que se manifiesta en una tendencia común a centrarse en obsesiones, enfermedades mentales, miedos, fobias, pesadillas y fantasías secretas, características del género gótico.

La colección se abre con el cuento *Crusoe.com* de Matt Whyman, una historia fantástica y surrealista en la que se cuestiona, a través de una historia

de náufragos de la cibercultura, la reconfiguración de las relaciones entre la cultura dominante y la periferia tras la revolución digital; entre una élite profesional y los trabajadores tecnológicos de segundo orden, entre hombres y mujeres, angloparlantes y francófonos (el personaje que parodia la figura del Viernes de Daniel Defoe es un francés); en definitiva, entre los miembros y los excluidos del club de la tecnología digital.

La labor del escritor es la de un catalizador del cambio que a través de las diversas historias va poniendo de relieve el nuevo lenguaje, la nueva jerga profesional y los nuevos hábitos de lectura y escritura que van evolucionando en torno al medio digital. El sexo es un tema recurrente, potenciado por la extravagancia que se exhibe en la Red y, sobre todo, por el anonimato que otorga. Sexo y terror se unen en narraciones que parecen leyendas urbanas, mitos modernos imaginados en torno a las posibilidades de Internet. Así, por ejemplo, *Butt Hutt* de Matt Thorne, gira en torno a un grupo de universitarios que están detrás de la creación de páginas porno en Internet. Es una historia suspense con un giro dramático al final, basada en el miedo que provocan los “snuff movies” y otras perversiones cibernéticas.

La personalidad engañosa que construyen los malvados a través del ordenador da lugar a múltiples escenarios para el crimen. Tras el título *When Larrie met Allie*, evocador de una famosa comedia romántica, Val McDermid esconde una terrible historia sobre un maníaco que teje una relación amorosa a través de Internet para terminar matando a la mujer que acude a la cita. El

punto de vista en primera persona nos recuerda a “The Tell-Tale Heart” de Edgar Allan Poe.

La violencia en su mayor parte está dirigida a las mujeres, aunque no siempre es el caso. Otros cuentos invierten la situación de dominio. En *Is there anybody there?* de Kid Newman, una médium del siglo pasado se enfrenta a un perverso y misógino *hacker* para acabar dominándolo con un sortilegio que le mantiene confinado al breve espacio de su habitación. Parodiando y subvirtiendo las estructuras del género gótico tradicional, el espacio de lo sobrenatural se acaba confundiendo con el virtual. La historia comienza con lo que parecerían las vicisitudes de unas “vírgenes” contra las fuerzas del mal. Según los nuevos códigos del género Cibergótico, una virgen sería aquella mujer que, desconociendo los entresijos del ciberespacio, se presenta a sí misma tal cual es y no se escuda tras una identidad inventada; “They were showing themselves nakedly to the chat room, with no deception”(158) comenta el pirata informático para sí mismo. Lo que el *hacker* desconoce es precisamente la peligrosa identidad real de su víctima, que acabara esclavizándole como castigo.

Otro buen ejemplo del nuevo Cibergótico (que analizaremos con más detalle en el próximo capítulo) es la historia de Stella Duffy, *It came in a box*, que mezcla elementos como el deseo sexual y el consumismo adictivo de las compras por ordenador para construir un nuevo Frankenstein. Una historia surrealista donde el afán de individualismo acaba venciendo a la necesidad de comunión con el otro.

Uno de los temas que recorre toda la colección es la lucha que se establece entre la búsqueda y necesidad del otro, frente al riesgo y la incomodidad que supone un contacto verdadero con él. El ciberespacio siempre es un sucedáneo, una antesala tras la que se espera una materialización física del otro para alcanzar el clímax de la narración. El rico mundo de relaciones generado en el ciberespacio contrasta con el gran vacío de la vida fuera de él, poniendo de relieve la carencia de una fibra social compleja en la que el individuo pueda encontrar un anclaje. Los personajes de estas historias sufren la nostalgia de la comunidad primitiva de McLuhan, a la vez que sienten el miedo de Virilio frente a la facilidad con la que los sucedáneos se vuelven adictivos.

Frente al poder corporativo de las “punto com”, que amenaza con trivializar todos los productos de la cibercultura, la función del escritor, mago de la palabra, busca recuperar gracias a Internet a esa comunidad de lectores que ahora se encuentra disgregada por el ciberespacio. Como podemos observar tras su lectura, este tipo de cuentos que hemos mencionado están dirigidos a una comunidad híbrida de lectores que se mueve a caballo entre dos medios, el digital y el impreso. Si la experiencia del cibernauta es fundamental para comprender los nuevos usos de lenguaje que se incorporan a la literatura, desde los *chat rooms* a los *e-mails*, también se torna necesaria una competencia literaria que permita reconocer las relaciones intertextuales sobre las que se basa el efecto del texto. Sin estos dos requisitos es prácticamente imposible

comprender muchas de las historias, no sólo de esta colección, sino de la literatura relacionada con la cibercultura en general.

Casi todos los elementos del imaginario cibercultural han sido ya explorados en la literatura ciberpunk; tanto en su versión tecnorromántica y utópica, que puebla sus páginas de seres que han alcanzado la eternidad en nuevos cuerpos de diseño y se han liberado para siempre de las ataduras de su naturaleza mortal, como en su vertiente distópica y cibergótica, que lleva al extremo el miedo inherente a ser dependientes de un constructo matemático y abstracto, en detrimento de nuestra materialidad humana.

Como veremos, el elemento Cibergótico en las novelas que vamos a analizar no representa una revisión fiel del género gótico, trasladada a un escenario futurista, sino que es una mezcla nueva. El elemento de “terror” que encontramos en ellas no es equivalente al de otras novelas puramente escalofriantes (al estilo de Stephen King, o de la más pura novela negra), ni siquiera es fundamental en la recepción de la novela, sino más bien aporta un conjunto de tropos (el castillo encantado, la oscuridad, los monstruos, el misterio, las profundidades de la vida humana, los excesos) que se utilizan como una plantilla sobre la que tejer historias de terror y fascinación hacia la tecnología. El sistema simbólico del género gótico, disfrazado con los ropajes de las nuevas tecnologías, está presente de manera sutil y persistente en todas las novelas que vamos a comentar, a pesar de no ser el único discurso que las constituye.

La mayoría de las novelas ciberpunk siguen la estructura de lo que podríamos llamar el “efecto Frankenstein”: Un científico loco, o demasiado corrupto y ambicioso, que forma parte de una conspiración gubernamental o empresarial, pone en marcha un proceso (la construcción de dos super inteligencias artificiales, en *Neuromancer*, un virus para coaccionar a los trabajadores, en *Snowcrash*, o la construcción de androides idénticos a los humanos, en *Do Androids Dream with Electric Sheep*, etc.) cuyas impredecibles consecuencias ponen en peligro a toda la población.

Los héroes pertenecen a la casta de lectores cibercultos, los *hackers*, que son los únicos en poder penetrar por los pasadizos del castillo informático encantado. La tendencia es que el protagonista sea un hombre joven de raza blanca, aunque Stephenson y Cadigan introducen variantes. En *Snowcrash* hay dos personajes principales; Hiro Protagonist, el cual a pesar de su nombre comparte protagonismo con Y.T. (Yours Truly), una joven mensajera. Otra divergencia de la norma es que Hiro es mitad afro-americano y mitad japonés. *Synners* de Pat Cadigan es una novela coral, con varios protagonistas, entre los que se encuentran varias mujeres. El héroe ciberpunk, según Timothy Leary, es el individuo que piensa de forma independiente, más allá de lo que dicta la sociedad o el sistema dominante, de una manera que suele estar desautorizada (Coyne, 31). Estos héroes, que a menudo surgen de la marginalidad, son los llamados a salvar al mundo.

Además de los piratas informáticos, aparecen ciertos personajes que dan un aire de familia a todas estas novelas: la personificación de una inteligencia

artificial (metáfora de Dios, del diablo, o de ambos, una figura hermafrodita que representa la racionalidad absoluta), virus informáticos a modo de fantasmas, el robot fetiche, la masa controlada por la endo-colonización (explotada y sometida por sus propios líderes). Los ciborgs, híbridos de humano y máquina, forman parte del grupo de personajes estelares sin los cuales parece imposible escribir una novela ciberpunk. Cada obra los presenta desde una perspectiva diferente, pero en general parecen expresar los mismos miedos frente a un paradigma cibernético que amenaza la integridad del sujeto. El medio a través del cual se desarrolla la acción, constituido por las distintas versiones del ciberespacio, es a su vez una pieza clave dentro de la novela y podría considerarse un protagonista en sí mismo.

En el plano temático, podríamos decir que el discurso principal que da forma tanto a las utopías sobre el ciberespacio como a sus distopías es la creencia de que todo está hecho de información y, por tanto, puede traducirse a un mismo lenguaje informático. Si en el ejemplo del ángel de Sterling, la mente tenía el poder de diseñar el cuerpo en el que quería vivir, esta posibilidad se transforma en una pesadilla en su vertiente cibergótica, en la cual el cuerpo es manipulado, penetrado, trasgredido, hasta convertirse en una carcasa de la que su dueño ha dejado de sentirse responsable.

La invasión del cuerpo es uno de los temas principales de la narrativa de William Gibson²¹. Su primera novela, *Neuromancer*, fue ganadora de los

²¹ William Gibson (1948-) también ha escrito las novelas *Count Zero* (1986) y *Mona Lisa Overdrive* (1988), que forman con *Neuromancer* (1984) la trilogía llamada *The Sprawl Series*. Otras novelas suyas son *Virtual Light*, *Idoru*, *All Tomorrow's Parties* y *The Difference*

premios de ciencia ficción más prestigiosos (Hugo, Nebula, Philip K. Dick, Sieun y Ditmar), convirtiéndose en el prototipo de novela ciberpunk, la cual, entre otras cualidades, tuvo la virtud de introducir por primera vez el concepto de “ciberespacio”.

Neuromancer comienza con una frase en la que se condensa el más puro estilo ciberpunk: “The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel” (3). Como en la mayoría de las novelas ciberpunk los escenarios en los que se desarrolla la acción suelen ser megapolis cuyo degradado entorno contrasta con la belleza abstracta del ciberespacio. Sus protagonistas, tipos bastante imperfectos, tanto por los atributos que reciben en la ficción como por su escasa caracterización como personajes, son extraídos de una clase socio-económica baja o marginal. Sus cuerpos se encuentran a disposición de sus superiores. Por ejemplo, el protagonista de *Neuromancer*, Case, un pirata informático que trató de estafar a los mafiosos que le habían contratado para que robara datos, fue intervenido quirúrgicamente con el fin de dañar sus nervios cerebrales para que no pudiera volver a conectarse al ciberespacio, y por tanto, volver a trabajar. Johnny Mnemonic, protagonista del relato breve que lleva su nombre, presta su cerebro como espacio en alquiler para el almacenamiento de datos confidenciales. Turner, personaje principal de *Count Zero*, es un mercenario que una mañana se despierta en un cuerpo prestado, cortesía de la compañía Hosaka, para la cual se verá obligado a trabajar. A estos personajes se suman toda una corte de ciborgs re combinados, para los que

Engine (1990), escrita con Bruce Sterling. Sus relatos breves más conocidos están recogidos en la colección *Burning Chrome*.

el cuerpo se convierte, de la manera más literal imaginable, en una simple herramienta de trabajo. El ser humano ha aceptado este hecho y lo ha llevado a sus últimas consecuencias, transformando su cuerpo de forma irreversible para que se adapte a su trabajo.

Sin embargo, para el *hacker*, acostumbrado a experimentar el éxtasis incorpóreo del ciberespacio, el cuerpo se convierte en su propia cárcel. Los vaqueros del ciberespacio lo han despreciado, llamándolo despectivamente “carne”. Como herramienta de placer, el cuerpo ha sido prácticamente olvidado, de modo que para el pirata informático Case, el redescubrimiento de la pasión se describe en términos de la “lectura ciega” que sólo el cuerpo puede realizar, traduciendo un código que su mente no es capaz de interpretar:

It was a place he'd known before; not everyone could take him there, and somehow he always managed to forget it. Something he'd found and lost so many times. It belonged, he knew –he remembered- as she pulled him down, to the meat, the flesh the cowboys mocked. It was a vast thing, beyond knowing, a sea of information coded in spiral and pheromone, infinite intricacy that only the body, in its strong blind way, could ever read (231-232).

La trampa que oculta este fragmento es que ni siquiera el cuerpo es capaz de leer al margen de la actividad de la mente, pues el personaje, en el momento de experimentar esas sensaciones, se haya viviendo una simulación que una poderosa inteligencia artificial ha diseñado para él. El mundo de los deseos está ligado a las fantasías que se proyectan sobre la máquina, pues sólo una reconstrucción artificial podría devolver a Case su novia del pasado. La fantasía se convierte en pesadilla cuando el *hacker* no puede darse cuenta de la diferencia entre el momento actual y la realidad virtual, creada a base de

manipular sus propios recuerdos a los que la máquina ha tenido acceso. Cuando incluso la memoria puede traducirse en información, en datos concretos, y por ello, indeformables por el paso del tiempo, podemos imaginar que su carga llegue a convertirse en algo insostenible.

El peso de la memoria es también uno de los temas principales de la novela *Schismatrix*, de Bruce Sterling²², pues el límite de una vida humana se ve impuesto por la insoportable acumulación de recuerdos más que por la progresiva degeneración del cuerpo. En esta novela y en otros relatos de la colección *Crystal Express*, Sterling retrata varios siglos de su particular historia de la humanidad más allá del planeta tierra, en la que los humanos, divididos ideológicamente entre “mecanicistas”(*mecanicists*) y “formadores” (*shapers*), habitan y exploran el espacio exterior, en un continuo fluir de transformaciones físicas, medioambientales, políticas y tecnológicas.

Sterling se abre un camino en el territorio de la ciencia ficción ciberpunk, rechazando tanto la utopía tecnológica como la ruina post-apocalíptica. En este sentido, se mantiene fiel a las convenciones del género ciberpunk que ha escogido una suerte de distopía “positiva”, o lo que es lo

²² Bruce Sterling es el autor de cinco novelas de ciencia ficción: *Involution Ocean* (1977), *The Artificial Kid* (1980), *Schismatrix* (1985), *Islands in the Net* (1988) y *Heavy Weather* (1994). Sus historias cortas han aparecido en la colección *Cristal Express* (1990) y *Globalhead* (1992) y la colección japonesa *Semi no Jo-o*. Sterling ha editado la colección de relatos ciberpunk *Mirrorshades*, y es coautor junto con William Gibson de la novela *The Difference Engine* (1990). También ha escrito el aclamado ensayo *The Hacker Crackdown* (1992) en el que se describen las actividades de los piratas informáticos durante el periodo de la operación “Sundevil”. La obra *Schismatrix Plus* (1996) reúne cinco relatos sobre la saga de los “mecanicistas” y los “formadores” escritos durante los primeros años ochenta, con la novela *Schismatrix* de 1985.

mismo, una reflexión sobre la distopía utópica que es el sueño americano, trasladada al espacio:

The destinies of man in space had not been easy, and Lindsay's universe was not a simple one. There were epidemics of suicide, bitter power struggles, vicious technoracial prejudices, the crippling suppression of entire societies.

And yet the ultimate madness had been avoided. There was war, yes: small-scale ambushes, spacecraft destroyed, tiny mining camps claim-jumped with the murder of their inhabitants (...) But humankind had survived and flourished (64).

En cuanto al tipo de localización temporal, la obra de Sterling difiere de otras novelas ciberpunk pues en lugar de tratarse de un escenario del futuro cercano, *Schismatrix* se sitúa en un tiempo futuro muy lejano, en el que las fantasías ciberpunk ya se han hecho realidad. La modificación genética del ser humano ha llegado a su último estadio de desarrollo, creando una raza de clones *quasi* perfectos en belleza e inteligencia, mientras que los mecanicistas han conseguido la alianza perfecta con la máquina, consiguiendo el trasvase de la conciencia a los circuitos de ordenador, y el sistema solar está siendo colonizado por extraterrestres.

La evolución de la especie humana llega a un punto en el que dos caminos divergentes se presentan como posibles elecciones conscientes para cada individuo. Cada vía evolutiva da lugar a una sociedad diferente. Los formadores, por una parte, defienden la transformación del cuerpo humano vía ingeniería genética y la reproducción por clonación. Los mecanicistas, por su parte, prefieren contar con prótesis mecánicas y cibernéticas, y no manipular sus genes. Ambas facciones, sin embargo, albergan el mismo sueño, alcanzar la inmortalidad, bien a base de inocularse un virus que regeneraría

constantemente las células viejas del cuerpo original, o bien mediante la fusión de la conciencia con un nuevo cuerpo mecánico, o una red de ordenadores, o una estructura arquitectónica, en definitiva, cualquier forma imaginable sería posible²³. El acomodado estatus social de estas sociedades les permite un desarrollo tecnológico desmedido, pues en la distopía de Sterling la aventura espacial ha hecho realidad los reclamos del capitalismo, como nos indican las palabras de uno de sus personajes:

There are two hundred million people in space. Hundreds of habitats, an explosion of cultures. They are not all scraping out a living on the edge of survival, like these poor *bezprizorniki*. Most of them are the bourgeoisie. Their lives are snug and rich! Maybe technology eventually turns them into something you wouldn't call human. But that's a choice they make – a rational choice (42).

Se convierten en seres “posthumanos”, puesto que sobrepasan los límites de lo que se considera -no se sabe muy bien desde qué punto de vista- humano.

El personaje principal de *Schismatrix*, Abelard Lindsay, vive a caballo entre ambas formas de vida, ya que nació mecanicista y fue educado para la diplomacia con los formadores. Lindsay es capaz de reconocer y manipular, según las situaciones, sus distintos niveles de conciencia:

²³ Uno de los personajes de *Schismatrix*, la geisha Kitsune, ha conseguido que su cuerpo, siguiendo un proceso de transformación mecanicista, llegue a ocupar un edificio entero. Esto, que en un primer momento pueda parecer la fantasía más descabellada, es una de las especulaciones que desde hace tiempo, científicos como Olaf Stapledon vienen haciendo. En su libro *Last and First Men*, Stapledon elucubra sobre el uso de la ingeniería biológica para producir super-inteligencias. Para ello, se utilizaría tejido neuronal humano al que, tras permitir que creciera y se ramificara a lo largo de los pasillos de un edificio, se le suministraría información sensorial y la capacidad de respuesta motora. John Maynard Smith (1965) augura que en unos cien años será técnicamente posible realizar el tipo de proyectos que imagina Stapledon.

Lindsay was afraid. He closed his eyes and called on his Shaper training, the ingrained strength of ten years of psychotechnic discipline.

He felt his mind slide subtly into its second mode of consciousness. His posture altered, his movements were smoother, his heart beat faster. Confidence seeped into him, and he smiled. His mind felt sharper, cleaner, cleansed of inhibitions, ready to twist and manipulate. His fear and guilt faltered and warped away, a tangle of irrelevance.

As always, in this second state, he felt contempt for his former weakness. *This* was his true self: pragmatic, fast-moving, free of emotional freight (14).

El modo de conciencia que se atribuye al adiestramiento entre los “shapers” o formadores equivale al punto de vista racional, frío y calculador, asociado al método científico. El miedo es una de las emociones que hacen al hombre vulnerable, un sentimiento que los mecanicistas no han intentado combatir.

El contraste entre las dos ideologías tiene lugar en un escenario Cibergótico -una misteriosa nave espacial con forma de asteroide que encierra un laberinto de oscuros pasadizos- en el que se desarrolla la acción del cuarto capítulo. Un grupo de piratas mecanicistas, entre los que se encuentra secuestrado Lindsay, asalta el asteroide, pero los formadores que lo habitan, un clan de jóvenes superdotados y hermosos, temerosos de verse contaminados por los microbios de los piratas, los van asesinando uno a uno.

Las velas son reinventadas de nuevo para este episodio en el que terror, deseo sexual y muerte se entremezclan. Los formadores, buscadores de la perfección por todos los medios, incluida la manipulación genética, basan la educación de sus seres superinteligentes en la disciplina psicotécnica, una mezcla de control mental, supresión de los sentimientos, e idealización de la

ciencia. Su estrategia como asesinos es letal. Por su parte, los mecanicistas no han renegado de sus emociones y sentimientos, de un instinto vital que les hace estar peligrosamente vivos, y por lo tanto, su muerte resulta aun más terrible.

En definitiva, con esta saga Sterling pone sobre el tablero de juegos dos estrategias vitales y las lleva a sus últimas consecuencias. Los formadores representan el ideal de perfección tecnorromántico, de seres semi-divinos y asexuados, mientras que los mecanicistas, avocados al fracaso y la muerte, simbolizan las creencias del Cibergótico, esto es, reivindican el poder de las emociones como aquello que les distingue como seres humanos.

Distinguir sin margen de error a un humano de una máquina y eliminar a las máquinas rebeldes es el oficio de los “Blade Runners”, un problemático objetivo que persigue el protagonista de la novela *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick²⁴. Como el mismo Philip K. Dick reconoce, el tema principal de su obra completa es la búsqueda de una definición de lo humano, un problema moral frente al que el lector deberá tomar partido para obtener una interpretación de la novela: “My grand theme –who is human and who only appears (masquerades) as human?” (cita recogida en Fitting, 1987:132).

²⁴ Philip K. Dick (1928-1982) escribió más de cuarenta novelas y un gran número de historias cortas. Sus novelas más conocidas son *The Man in the High Castle* (1962), que ganó el premio Hugo, *Ubik* (1969), *Flow My Tears, the Policeman Said* (1974), que ganó el premio Cambell, *We Can Build You* (1972), *A Scanner Darkly* (1977), y *Valis* (1981). Su novela *Do Androids Dream of Electric Sheep* (1968) fue la base de la película *Blade Runner*, su historia corta *We Can Remember it for You Wholesale* se utilizó para la película *Total Recall*, y más recientemente la película *Minority Report* está basada en su relato breve del mismo nombre.

El escenario de la novela es decididamente distópico y catastrofista; la tierra después de la Guerra Mundial Terminal es un paraje desolado. Los supervivientes se han establecido en las colonias creadas en el espacio exterior, excepto un pequeño número de “especiales”, que no reúne las condiciones físicas necesarias (debido a malformaciones provocadas por la radiación), y otras personas que se resisten a abandonar la vida en el viejo planeta. Para hacer soportable la vida en las colonias, y para compensar la muerte de numerosas especies de animales en la tierra, diversas compañías multinacionales se han lanzado al negocio de réplicas sintéticas de las muchas formas de vida que una vez habitaron el planeta, incluyendo androides casi idénticos a los humanos. Para motivar a los humanos restantes a abandonar el planeta, la ONU regala a cada emigrante un androide para que les acompañe en su viaje en calidad de criado. Sin embargo, algunos androides que han sido fabricados con una inteligencia sobrehumana se rebelan y buscan su autonomía de vuelta en la tierra, mezclándose con la población. Para evitar una deserción masiva, la policía internacional se organiza para eliminarlos. El oficio de Blade Runner es el de “retirarlos” de la circulación.

La primera página de la novela nos da de bruces con el conflicto que domina la obra. El protagonista, Rick Deckhard, uno de los Blade Runners más experimentados, se despierta una mañana alegre, pues ha programado su órgano de ánimos para que así sea, para encontrarse con la hostilidad malhumorada de su mujer, que desprecia su trabajo y siente conmiseración hacia esos pobres “andrillos”.

Aunque en ningún momento el autor nos advierta de que se trata de una androide, el lector reconoce fácilmente a uno de los primeros “replicantes” que encontramos en la novela. Su descripción física es lo primero en llamar la atención: “Su cuerpo desnudo de cintura para arriba, delgado, perfecto, no tenía ni un gramo de grasa de más” (56). Pero es su extraño comportamiento, egoísta y frío, lo que termina por definirlo como androide. El “especial” Isidore, que vive sólo en un gran edificio de apartamentos, intenta hacer amistad con ella ofreciéndole su ayuda. Cuando la androide se da cuenta de que es fácil manipular a Isidore se sirve de él, pero rechaza hacer cualquier cosa a cambio:

No, tengo mucho que hacer -la chica rechazó el pedido sin esfuerzo y, como él pudo advertir, sin haberlo comprendido; ahora que el miedo había desaparecido, empezaba a brotar de ella algo más, algo extraño. Y deplorable, pensó Isidore. Cierta frialdad, semejante al hálito del vacío entre los mundos habitados, algo venido de ninguna parte. No era lo que ella decía o hacía, sino más bien lo que no hacía ni decía (56).

La falta de empatía y solidaridad de la androide, que actúa sin reconocerse en el otro, es lo que delata su naturaleza inhumana y monstruosa. Sin embargo, la paradoja a la que se enfrenta el Blade Runner es que, mientras hay algunos humanos que, debido a desajustes mentales, también carecen de ella, no todos los androides están desprovistos de características que se categorizarían como humanas, como es el ansia por vivir y ayudar a los de su especie. La falta de ganas de vivir de Iran, esposa de Rick, contrasta con el apego que los androides manifiestan frente a sus propias vidas.

El elemento de terror está envuelto en una reflexión en torno al vacío de humanidad, ese hálito espectral que separa al yo del otro cuando no hay

sentimiento de comunión entre ambos. Una pesadilla que se torna en paranoia ante la dificultad que sufren los propios personajes de distinguir su propia identidad verdadera y la de los que les rodean.

La esquizofrenia, enfermedad que se le diagnosticó al propio escritor, es uno de los desajustes mentales al que se alude en varias de sus novelas como detonante de un comportamiento anormal y deshumanizado. En *Martian Time-Slip*, el anti-héroe Jack Bolen sufre de esquizofrenia y se exilia a Marte por esta causa. Dick escribe en esta obra:

The first step in Schizophrenia is isolation: the utter alienation of perception from objects of the outside world, especially the objects which matter –the warm hearted people there. And what takes their place? A dreadful preoccupation with the endless ebb and flow of one's self; the changes emanating from within which affect only the inside world. It is a splitting apart of the two worlds, of inner and outer, so that neither registers on the other. Both still exist, but each goes its own way. It is the stopping of time, the end of experience of anything new. Once a person becomes psychotic, nothing ever happens to him again. And he realized, 'I stand on the threshold of that'. A coagulated self fixed and immense which effaces everything else and occupies the entire field.(...) A monumental selfishness.(Citado por Anne R. Dick, 1995: 94-95).

Este egoísmo monumental, también podríamos llamarlo narcisismo, está íntimamente ligado con la tendencia hacia el solipsismo que Sterling imagina que será el mal de los ciborgs, esos organismos mitad humanos y mitad máquinas, en los que se convertirán los cerebros sin cuerpo que habiten las redes de ordenadores. Como dice uno de los ciborgs que aparecen en *Schismatrix*: “The wires bring changes (...) It all becomes a matter of input, you see. Systems. Data. We tend to solipsism; it comes with the territory. Please don't resent it if I doubt you.” (Sterling, 1996: 146).

Los viejos síntomas de la paranoia y la esquizofrenia, la obsesión por la seguridad del yo y la división interna, son las formas que adoptan las nuevas pesadillas de la cibercultura. La novela *Synners* (1991), de Pat Cadigan²⁵, explora en profundidad las consecuencias de la transformación cibórgica a la que se somete el ser humano en su búsqueda de fusión completa con las redes de ordenadores que forman el ciberespacio. Cadigan llega a conclusiones similares al identificar la paranoia y la esquizofrenia como los subproductos del nuevo *status* del hombre digital, inmerso en información pura, descontextualizada. Sin embargo, su visión femenina presenta una dura crítica a las utopías de autonomía y escapismo predominantes en las versiones masculinas²⁶, tomando partido por una distopía en la que las personas se necesitan unas a otras, a pesar de lo imperfecto de ese contacto.

Con casas encantadas, vampiros y virus asesinos, el repertorio cibergótico de *Synners* se pone al servicio de una fábula moderna, de ambigua moraleja, sobre los peligros que acechan a los individuos que escogen los laberintos informáticos en detrimento de las relaciones personales y sociales de su entorno físico.

Los “synners”, o sintetizadores, son sujetos que se han operado el cerebro para alojar un implante a través del cual poder conectarse directamente

²⁵ Pat Cadigan, “la reina del ciberpunk”, es una de las pocas mujeres escritoras de este tipo de ciencia ficción. Galardonada con el prestigioso premio Philip K. Dick Memorial Award por su novela *Mindplayers* (1987), también ha escrito *Synners* (1991) (novela ganadora del Arthur C. Clarke Award), *Fools* (1992) y *Tea from an Empty Cup* (1995), entre otros trabajos.

²⁶ La crítica feminista Jean Pfaelzer también ha identificado la tendencia al solipsismo como una de las características de la utopía masculina americana: “I find that American utopian communities and literary utopias, when defined by men, have sought to realize the ahistorical, antiestablishment and antisocial elements of romanticism. These solipsistic tendencies emerge in the patriarchal shape of utopias erected by men” (94).

a la red global de ordenadores. Una de las enormes “ventajas” de esta operación es que las barreras físicas entre las conciencias humanas que se conecten a la Red también desaparecen. Muchos *synners* se dedican al arte tecnológico, elaborando vídeos musicales o diseñando nuevos juegos de realidad virtual. En ambos casos, el artista “fabrica” el producto directamente en su cerebro (que está a su vez conectado a la red de ordenadores que transmite sus señales cerebrales a las máquinas correspondientes), o en colaboración con otros artistas en ese ciberespacio compartido en comunión con todas las otras máquinas. De esta forma se reduce el “ruido” en la comunicación y el problema de pasar de concepto a objeto deja de existir.

La incompreensión entre seres humanos se diluye en el espacio virtual, pues el cuerpo, lo material, que era para ellos una barrera comunicativa, ha dejado de tomar parte activa. La telepatía informática pasa a ser el modelo de comunicación ideal. Pero esta utopía se torna pesadilla cuando el cuerpo infecta a la máquina con su propia vulnerabilidad. El mal desconocido de *Synners* es un virus asesino producido inconscientemente por un individuo que decidió propasar todos los límites impuestos por la naturaleza y, en su deseo por abandonar definitivamente su cuerpo y habitar en los circuitos informáticos, fue descuidando sus necesidades vitales hasta tener un infarto cerebral que infectó la red a la que estaba conectado.

Las modificaciones cerebrales a las que se han sometido los “synners” les convierten en las primeras víctimas del virus, que actúa enviando mensajes subliminales de un irresistible poder hechicero e hipnótico. Del mismo modo

que los vampiros, el virus atrae hacia sí a sus víctimas con un influjo poderoso, y las obliga a enfrentarse con sus propios miedos, aquellos que la pantalla del ordenador ha servido para adormecer.

El fantasma del virus nos advierte del hecho de que las enfermedades humanas se empiezan a transformar en los males de nuestras tecnologías. El nombre de otro virus inventado es el que da título a la novela de Neal Stephenson²⁷, *Snowcrash*. Esta novela es uno de los ejemplos más claros de las posibilidades para la parodia y la caricatura que la distopía puede ofrecer, disfrazada de entretenimiento inocuo. De hecho, su lectura es vírica en sí misma.

La novela de Stephenson, *Snowcrash*, al igual que *Synners* de Cadigan, nos advierte de los peligros de intentar convertirnos en ciborgs, ya sea metafóricamente (transformando nuestros hábitos comunicativos para adaptarnos al ritmo trepidante impuesto por la máquina) o literalmente (transformando nuestro cuerpo para comunicarnos con ella).

El virus “Snowcrash”, que denota una caída brusca, debida quizá a un problema con la recepción del aparato, nuestro cerebro, ha sido diseñado para el hombre más poderoso de la tierra, dueño de las redes de comunicación que forman el metaverso (o ciberespacio), con el fin de poder controlar a sus propios trabajadores, los programadores. En un universo dónde la información es el bien máspreciado, es difícil tener el monopolio absoluto de sus fuentes

²⁷ Con cuatro novelas a sus espaldas, Neal Stephenson (1959-) forma parte de la nueva hornada de escritores ciberpunk. Publicadas hacia el final de la ola ciberpunk (en torno a finales de los ochenta y principios de los noventa), sus obras son *Zodiac: The Eco Thriller* (1988), *Snowcrash* (1992), *The Diamond Age* (1995) (premio Hugo), y más recientemente, *Cryptonomicon* (1999).

sino se tiene el control mismo de las mentes de las personas que lo manejan. “Leer” se convierte en una actividad peligrosa, sobre todo si el que lee está habituado a manejar códigos informáticos. Los *hackers* y los programadores son las víctimas del virus *Snowcrash*, que ataca al cerebro a base de bombardearle con ceros y unos a gran velocidad, un lenguaje binario que sólo los ordenadores pueden leer. Tras este virus se esconden varios temores, entre ellos, el miedo a estar expuesto a una sobredosis constante de información, cuyos efectos a nivel subliminal pueden ser catastróficos. Otro de los principales fantasmas del Cibergótico es que toda persona pueda ser vigilada sin apercibirse de ello, y que su vida se traduzca a una serie de datos recogidos de modo informático. De hecho, Hiro, uno de los protagonistas de *Snowcrash*, se ha visto obligado a trabajar para la Mafia, entregando pizzas a domicilio, para pagar una deuda. Sus posibilidades para eludir la deuda son nimias en la sociedad en la que vive:

The Deliverator had to borrow some money to pay for it. Had to borrow it from the Mafia, in fact. So he's in their database now –retinal patterns, DNA, voice graph, fingerprints, footprints, palm prints, wrist prints (...). (6).

La vigilancia abusiva forma parte de uno de los temas centrales de la distopía ciberpunk, que Stephenson lleva a un extremo ridículo. En contraposición con la noción de vigilancia y censura institucional, la prosa de estas novelas carece de medida, plagada como está de argot y lenguaje ofensivo. Como es habitual en la ciencia ficción, las palabras inventadas también juegan un papel importante. En el caso de la ciencia ficción ciberpunk,

estas palabras se acuñan con una mezcla de argot callejero y tecno-científico. Como expresa Richard Coyne en relación a la prosa de Gibson, este lenguaje tiene la función de crear una sensación de dominio y conocimiento de los misterios sobre los que se basa el mundo tecnológico:

Some of the credibility of Gibson's fiction, as with much science-fiction, lies in the melding of street talk with an emerging "techno babble": flatline, icebreaker, holographix, implants, cranial jacks, dermatrodes, matrix and geodesics. (...) Such verbal nonsense can play a role in disrupting categories and hierarchical order, thereby supporting the sense of access to an ineffable unity beyond the world as understood by rational means (Coyne, 1999: 38-39).

Es precisamente esta sensación de acceso a los misterios de la ciencia y de control sobre las tecnologías que dominan el mundo, la que es compartida por el lector que se identifica con el héroe de la novela. Esta constatación nos lleva a concluir que la función narrativa de este tipo de género está íntimamente relacionada con este proceso de identificación y su gratificante experiencia de poder. Así, la ciencia ficción ciberpunk proporciona una vía de escape para aquellas personas que pasan sus días delante de un ordenador, para los que la tecnología es una parte fundamental de sus vidas y, por tanto, obtienen placer leyendo historias que transforman su trabajo cotidiano en una épica futurista. De este modo, el género gótico se regenera en una versión ciberespacial que perpetúa su labor transgresora, ofreciendo una lectura en la que los procesos primarios de identificación y gratificación de los deseos continúan siendo su principal acicate.

Capítulo 6:

El ciborg: Una metáfora de la lectura posthumana

“You gotta be a stone-home super-Renaissance person to find out what’s really going on. Don’t you agree?” (*Synners*: 194).

A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction (Haraway, 1991: 149).

6.1. El mito del ciborg:

Cuando Leonardo da Vinci dibujó al hombre de Vitrubio, delineó su idealizada figura con admiración hacia la perfecta simetría del cuerpo humano. Una parodia de cómo el ciborg ha venido a sustituir este símbolo del Renacimiento es el póster publicitario del juego *Tomb Raider*: su protagonista Lara Croft ocupa la posición dentro del círculo y del cuadrado, llegando a alcanzar sus bordes precisos sólo gracias a las dos pistolas Uzi que empuña como si fueran parte de su ser.

Quizá, hablar de un ser humano con pistolas o gafas como si de un ciborg se tratara pueda parecer un poco exagerado, sin embargo, dentro del contexto de la cibercultura, el uso de cualquier extensión tecnológica viene asociado a la idea del ciborg. Desde que Norbert Wiener publicara su *Cibernética* en 1948, la analogía entre los organismos vivos y los sistemas de regulación artificial se ha convertido en habitual. La palabra “ciborg” (contracción de “organismo cibernético”, del inglés “cybernetic” y

“organism”), representa la simbiosis de lo mecánico y lo biológico. Su antecedente cercano es el robot, que fue concebido alrededor de los años 20 como una entidad puramente electromecánica al servicio del ser humano. El término “ciborg”, que surgió después de la Segunda Guerra Mundial, se ha utilizado con mucha menos frecuencia que el término “robot”. Sin embargo, en los últimos años ha vuelto a estar en boga, pues su definición aglutina un gran número de preocupaciones contemporáneas.

De modo similar a ese primer ciborg que fue el monstruo de Frankenstein, otros han llegado del brazo de la cibernética, esta vez no para exorcizar nuestros miedos respecto a la electricidad y la Revolución Industrial, sino para canalizar las ansiedades de la imaginación popular frente al mundo casi desconocido de la informática y de su red de ordenadores, Internet. El ciborg forma dentro de la cibercultura el mito esencial, la metáfora del yo sobre la que se han proyectado toda suerte de fantasías y pesadillas. De la interpretación que se le dé depende en gran medida nuestra visión de la cibercultura.

Dentro de la cibercultura popular la figura del ciborg adopta distintas formas. El Olimpo de la cibercultura está lleno de seres omnipotentes, invulnerables máquinas de guerra, inteligencias artificiales todopoderosas. El ciborg representa el sueño de inmortalidad que el hombre cree posible conseguir mediante el conocimiento científico y la tecnología.

Frente a esta imagen de omnipotencia, el ciborg también representa la degradación de lo humano, el hombre convertido en semi-robot por el hombre, la imagen de una servidumbre sin alma o voluntad.

Continuando con el mito de Pigmalión, la figura del ciborg también se ha utilizado como fetiche sexual: el hombre construye su mujer perfecta de la mano de la robótica. De hecho el primer androide¹ que apareció en una película, *Metropolis* (1926) de Fritz Lang, tiene forma de mujer. En su versión moderna más popular, encontramos, por ejemplo, al provocativo ciborg femenino que interpreta la actriz Jeri Ryan en la serie *Star Trek*, o a los famosos “ginoides”² y “sexy robots” del artista japonés Hajime Sorayama.



Ilustraciones de Hajime Sorayama.

¹ La palabra “androide” se utiliza para referirse a un robot con forma humana, aunque en realidad la raíz etimológica indica que se trata de un modelo masculino.

² El término “ginoides”, acuñado por la escritora británica de ciencia ficción Gwyneth Jones y desarrollado posteriormente por otro escritor británico, Richard Calder, hace referencia al robot con forma de mujer.

En ocasiones, sin embargo, la metáfora del ciborg parece hacer alusión a un ser andrógino y ambiguo, el cual manipula las distintas connotaciones derivadas de su condición a su antojo. Por ejemplo, la compañera de Case en *Neuromante*, la “Samurai callejera” Molly Millions, es a la vez un fetiche sexual y un arma de guerra. Molly tiene unas garras que salen automáticamente de sus dedos como las uñas de un gato, unos reflejos agudizados artificialmente, y unas gafas especiales le cubren perpetuamente sus ojos para permitirle ver en la oscuridad. Sus movimientos de gata y su ropa ajustada resaltan su papel como fetiche, pero a la vez es un personaje cuya independencia y masculinidad le impiden en cierto modo mantener una tensión erótica.

Así pues, el ciborg representa al cuerpo penetrado o colonizado por la máquina, por sustancias artificiales, convertido en fetiche, en arma letal. El ciborg es ese personaje que cada cual hace a su medida, en esta visión de futuro que ya es presente, en la que el cuerpo ha dejado de ser una barrera física, para ser una más de las que se rompen y manipulan a diario, por uno mismo y por los demás. De ahí que otras modificaciones del cuerpo (tatuajes, escarificación, “piercings”) estén tan unidas a la cibercultura.

En su forma más redentora, y como parte de las ideas que genera la cibercultura crítica y alternativa, el ciborg representa una subversión y emborronamiento de un gran número de fronteras. Como ha dicho Haraway, el ciborg es una criatura en un mundo post-género. Los monstruos más terribles, y quizá también los más prometedores, en el mundo de los ciborgs están

integrados en narrativas no-edípicas con una lógica de represión diferente, que necesitamos conocer para nuestra supervivencia. Y necesitamos conocerla no sólo para salvarnos del monstruo, sino para enfrentarnos a los cambios que el monstruo representa fuera de la ficción: una identidad cada vez más confusa, encubierta y protegida por la Red, cada vez más abstracta e individualista. El ciborg es el ser último, sin cordón umbilical, completamente liberado de toda dependencia, sólo en el espacio. Esta criatura se ha saltado el estado de unidad con la madre/naturaleza, y, por tanto, se encuentra fuera de los conceptos de individuación y género, pues éstos dependen de la idea de unidad primigenia a partir de la cual debe producirse la diferencia. También se encuentra fuera de las ideas de trabajo y diferenciación sexual del que surge el drama de dominación creciente contra la mujer/naturaleza (Haraway, 1991).

Haraway defiende que el cuerpo cibórgico plantea un reto al mito de la identidad estable, del sujeto cartesiano, ya que supone la interpenetración entre el yo y lo otro. Al atravesar las barreras entre lo humano y la máquina, el ciborg también resquebraja otras dualidades, como naturaleza/cultura, hombre/mujer, original/copia, realidad/apariencia, etc.

A cyborg world might be about lived social and bodily realities in which people are not afraid of their joint kinship with animals and machines, not afraid of permanently partial identities and contradictory standpoints (1991: 154).

La principal preocupación en torno a la hibridización entre lo biológico y lo mecánico es la capacidad tecnológica que el ser humano posee para transformar la naturaleza. Las barreras entre lo artificial y lo natural empiezan a desdibujarse a medida que los logros científicos van poniendo de manifiesto la

permeabilidad que existe entre ambos polos. Hoy en día nadie se alarma ante el uso de lentes de contacto, o incluso ante la implantación de un marcapasos o de cristalinos artificiales, como suele hacerse después de tantas operaciones de cataratas. El hecho de que las personas que los utilizan reciban o no el apelativo de “ciborgs” depende del grado que le exijamos a esa prótesis para considerar como ciborg al compuesto resultante. Normalmente, se suele pensar que para que podamos utilizar con propiedad esa palabra, esa prótesis cibernética artificial debe incorporar no sólo elementos mecánicos, sino también algunos de control como ocurre con el marcapasos (Barceló, 1997). Sin embargo, numerosos críticos utilizan el término “ciborg” como una metáfora que abarca todos aquellos usos del entorno que funcionan como extensión del ser humano (desde el uso del lenguaje, al del mando a distancia, el móvil o el ordenador). Esto significaría que desde el momento en que el ser humano se convierte en un ser cultural ya es un ciborg. Ésta es la definición de “ciborg” que utiliza David Hakken en su etnografía de la cibercultura: “Because they *have always been* technological and biological, and therefore cyborgic, unities, I use “cyborg” to refer to *all* the entities that carry human culture” (1999: 5). Así que, desde este punto de vista, los ciborgs son el verdadero objeto de estudio de la antropología.

El significado de “ciborg” también se ha ido transformando para incluir cualquier cosa que actúe como un humano realzado, tanto si inició su “vida” biológicamente como si no (una inteligencia artificial sería un ciborg pues realiza funciones equiparables a las de un ser humano, mientras que una

persona que aumenta su potencia física o mental mediante el uso de sustancias artificiales también puede considerarse un ciborg).

En general, los ciborgs “reales” suelen ser el producto de una tecnología reparadora, que devuelve al organismo las funciones perdidas mediante el trasplante de órganos o la implantación de prótesis que reemplacen los miembros dañados. De este modo el organismo vuelve a la normalidad. Pero también existen ciborgs cuya transformación tecnológica es un tanto desestabilizadora o transgresora, puesto que les ha convertido en criaturas parecidas a las normales pero fuera ya de la normalidad. Se encuentran en un estado que recibe el nombre de “posthumano”. Según la definición de Max More:

Physically, we will have become posthuman only when we have made such fundamental and sweeping modifications to our inherited genetics, physiology, neurophysiology, and neurochemistry, that we can no longer be usefully classified with *Homo Sapiens* (1994: 1).

La criatura posthumana ha cruzado el umbral de la “normalidad”, prestando su cuerpo a la colonización tecno-científica para realce o intensificación de sus cualidades más allá de lo que caracteriza a la especie humana: ya sea para fines militares, como los implantes oculares para facilitar la visión nocturna, como para otro tipo de fines, como los ajustes farmacológicos para adaptar al organismo a los viajes espaciales (Miller, 2002). Dentro de este tipo de ciborgs transgresores podemos incluir las transformaciones del cuerpo con fines estéticos en las dos versiones hipermasculina (potenciación de la musculatura vía hormonas, esteroides, transdérmicos, aminoácidos, etc.) e hiperfemenina (acentuación de los rasgos

femeninos mediante implantes de silicona en el pecho, hormonas, colágeno, etc.).

A pesar de que las transformaciones del cuerpo y el uso de drogas para la alteración de los estados de conciencia han formado parte de las culturas humanas desde la antigüedad (tatuajes tribales, escarificación, ingestión de alucinógenos, etc.), la aceleración del ritmo y la repercusión de las transformaciones contemporáneas hace pensar en un salto cualitativo frente a toda la evolución anterior: en su hibridización con la tecnología el ser humano sobrepasa su humanidad, pues la ciencia pone al alcance del hombre la manipulación “consciente” de su propia evolución.

El científico puede soñar con moldear el futuro de la humanidad, pero sus fantasías son construidas sobre la base de sus neurosis. Como escribe Haraway, el ciborg es una criatura tanto de la realidad social como de la ficción. La tecnología se cimienta sobre las narrativas, sueños, o mitos de trascendencia, inmortalidad, invulnerabilidad, que visitan al ser humano desde sus orígenes. Así pues, la mitología y la tecnología convergen en la figura del ciborg, representación postmoderna del sueño ancestral que, a través de las metamorfosis del cuerpo, libera al ser humano de sus limitaciones. Las fantasías cibórgicas encuentran sus raíces en el primitivo *shaman*, los rituales dionisiacos, las leyendas góticas sobre vampiros y hombres lobo, etc. (Cavallaro, 2000: 44). Estos mitos representan la fantasía de transgredir, mediante la legitimidad que otorga la inevitable transformación del cuerpo, las normas sociales y morales que rigen para el resto de los mortales.

No obstante, también en este nivel simbólico el mito del ciborg continúa siendo profundamente ambiguo. Por un lado, es un ser impuro, un híbrido monstruoso cuya capacidad sobrepasa lo humano. Así es el monstruo de Frankenstein, abominable a la vez que increíblemente fuerte y resistente. Por otro lado, el ciborg simboliza un ideal de pureza.

Un ejemplo del modo en que la hibridización ciborgica se asocia con la impureza y la degradación aparece en la descripción que hace Gibson de uno de los miembros de la banda callejera “Lo Tek” (“low technology”) en el relato “Johnny Mnemonic”:

He regarded us with his one eye and slowly extruded a thick length of grayish tongue, licking huge canines. I wondered how they wrote off tooth-bud transplants from Dobermans as low technology. Immunosuppressives don't exactly grow on trees. (...) He might have been fifteen, but the fangs and a bright mosaic of scars combined with the gaping socket to present a mask of total bestiality. It had taken time and a certain kind of creativity to assemble that face, and his posture told me he enjoyed living behind it (1986b: 118).

Las distintas representaciones del ciborg manifiestan dos fantasías opuestas, la del cuerpo impuro (un cuerpo violado y penetrado por el metal), y la del cuerpo puro, sellado, limpio, duro, sin contaminar, un ideal de cuerpo que no come, no bebe, no llora, no suda, no orina, no defeca, no menstrua, no eyacula. En definitiva, un cuerpo que no sufre ninguna enfermedad y que no muere, que no está sujeto a las leyes de la naturaleza. Según el crítico Dani Cavallaro, este cuerpo puritano, “sin secreciones ni indiscreciones” expresa una fantasía de omnipotencia (2000: 47). El personaje de Kitsune, en *Schismatrix Plus* (Sterling, 1996), encarna este ideal de pureza, una fantasía patriarcal proyectada sobre el cuerpo femenino:

“They gave me to the surgeons,” she said. “They took my womb out, and they put in brain tissue. Grafts from the pleasure center, darling. I’m wired to the ass and spine and the throat, and it’s better than being God. When I’m hot, I sweat perfume. I’m cleaner than a fresh needle, and nothing leaves my body that you can’t drink like wine or eat like candy. And they left me bright, so that I would know what submission was (1996: 31).

La violación del cuerpo femenino, penetrado por cables, transformado en una depurada máquina de placer, subraya el modo en que la metamorfosis tecnológica está orientada a purificar lo que anteriormente se consideraba impuro. Las ideas de pureza e impureza ligadas a la manipulación tecnológica del cuerpo plantean interrogantes sobre las consecuencias de la intrusión científica a gran escala en la evolución humana. Por ejemplo, continuando con la narrativa histórica de *Schismatrix Plus*, Sterling separa el desarrollo de la humanidad en dos vertientes opuestas, los “Shapers” y los “Mechanists”, dos vías evolutivas que se han divorciado debido a dos visiones diferentes de lo que significa mantener la pureza de la esencia humana. Los “Shapers” se reproducen mediante la clonación, su manipulación de la naturaleza a nivel genético con el fin de alcanzar seres perfectos no se considera una violación del espíritu humano sino, por el contrario, un esfuerzo por llevar a la humanidad a su perfección como especie. Su ideal de pureza les lleva a realizar grandes esfuerzos por mantener ecosistemas artificiales libres de virus en los que los clones puedan vivir. Sin embargo, la lucha contra las leyes de la naturaleza es ardua y a menudo tiene resultados imprevisibles. Los “Mechanists”, por otro lado, utilizan todo tipo de prótesis, dejando invadir poco a poco su cuerpo por elementos mecánicos. Según los “Shapers”, la forma de evolución escogida por sus oponentes les llevará a un callejón sin salida, pues todo se acabará

convirtiendo en metal y programación, dejando a un lado la voluntad y la imaginación, en definitiva, la vida. Sin embargo, son los hermosos y superinteligentes “Shapers” los que acaban ensalzando el poder de la ciencia y la inteligencia sobre las emociones, convirtiéndose en cerebros esclavizados al servicio de una ideología.

La pregunta que plantean estas opciones de ciencia ficción es definitiva para el desarrollo del ser humano: Si el hombre tiene el poder de modificar el curso de su propia evolución, ¿cuál es el camino a seguir? En el escenario presentado por Sterling, ambas opciones son profundamente materialistas, pues localizan la esencia de la humanidad en su biología, bien en el código genético, que unos no se atreven a modificar, bien en la naturaleza orgánica de la carne, que otros no quieren invadir de metal. A la tecnología, tanto genética como cibernética, se le otorga el poder de procesar al hombre, al estilo imaginado por McLuhan, creando un entorno que le va transformando de modo imperceptible pero inexorable. El cuerpo se convierte en un medio más, de ahí que su transformación tenga la capacidad de modificar también la conciencia. Sin embargo, no se concibe un escenario en el que la conciencia tenga el poder de influir sobre el curso de la evolución tecnológica. En la mayoría de las narrativas de ciencia ficción, la ciencia parece avanzar a ciegas, permitiendo que sus logros sean manipulados por las mentes más perversas.

La idea del ciborg se torna necesaria para recordarnos que todavía somos humanos. Pero mientras que todas las personas pueden considerarse

ciborgs en cierta medida, la cuestión es que unas necesariamente deben ser más ciborg que otras, o como plantea Dani Cavallaro:

Is the person hooked to a computer and navigating through cyberspace, or the person developing his/her bodyschema through exercise equipment built with the latest technology *less* or *more* a cyborg than the person kept barely alive with machines in an intensive care unit, or the person connected by complex interfaces to a war craft? If all these people are cyborgs, do some retain a greater degree of humanness than others? If so, how is this humanness measured? Where does the human end and where does the technology begin? (2000: 51).

El misterio que se cierne sobre la razón de la vida, sobre la separación que ha establecido el hombre occidental entre materia orgánica e inorgánica, constituye una de las preguntas esenciales que plantea la figura del ciborg, pues ella representa la fusión de ambos polos, vida y muerte.

En otro orden de cosas, el ciborg es también el símbolo de la soledad contemporánea y de la inaccesibilidad y hermetismo de la psique humana. En su hermanamiento con la máquina, el hombre ha construido una muralla más a su alrededor. Perpetuo extranjero, sin padre ni madre, las representaciones de ciborgs de la cultura popular (*Terminator* de Cameron, *Robocop* de Verhoeven) muestran a un héroe solitario aferrado a los recuerdos de su anterior vida “humana”, marcada por su relación de marido y padre. Sin embargo, el retorno a esa época se ve imposibilitado por su nueva situación de guerrero inmortal. El precio a pagar por su invulnerabilidad ha sido el de suprimir sus lazos afectivos.

Los artefactos tecnológicos, la programación, van colonizando su mente hasta convertirle en un extraño para sí mismo. Para el resto de las personas, la naturaleza indeterminada del organismo cibernético imposibilita la creación de

vínculos empáticos, de identificación. Un porcentaje desconocido de otredad habita en el ciborg. Esa nada inhumana, donde no pueden florecer sentimientos sino pura y devastadora lógica matemática, convierte al ciborg en un agente extraño, de subjetividad desconocida, una entidad que se mueve inexorablemente por una programación propia ajena a la interacción con el prójimo. Fuera de un contexto vital que de sentido a su existencia, de unas normas morales basadas en las leyes que rigen las relaciones interpersonales, el ciborg permanece invulnerable a la vez que aislado. A este respecto, llama la atención que la cualidad que Sterling inventa para sus personajes posthumanos sea precisamente su incapacidad para comunicarse con sinceridad, ni siquiera para consigo mismos:

“I’ve met many borderline posthumans in my day, but never one of you. Is it true that they enforced an entire second state of consciousness? Is it true that when you are fully operational, you yourself don’t know if you are speaking the truth? That they used psychodrugs to destroy your capacity for sincerity?” (Sterling, 1966: 20).

El no poder determinar con exactitud el grado de humanidad del nuevo organismo cibernético, nos recuerda uno de los perpetuos problemas del ser humano: la incomunicación, la incapacidad para leer los pensamientos del otro, de sentirse unidos por una cualidad humana que trascienda la separación de los cuerpos. El otro es continuamente el ciborg impenetrable, especialmente si pertenece a otra cultura, ya sea por diferencia de género, clase, raza o profesión. El otro, en tanto y cuanto aparece objetivado, cosificado, esclavizado, empieza a recibir los atributos del ciborg (insensible y embrutecido, por un lado; inocente y puro, por otro).

6.2. La figura del ciborg como metáfora de la lectura:

Tal y como escribiera Pierre Lévy (1998), los ordenadores se han convertido en las nuevas “máquinas de leer”. Los ciberlectores son, a su vez, un nuevo tipo de ciborg cuya actividad, el acto de lectura en pantalla, es el terreno propicio sobre el que analizar la renegociación de los límites entre humanos y máquinas. Estos nuevos ciborgs, que emergen de las interacciones cotidianas con la tecnología digital, pueden evolucionar de modos diferentes, como seres mejorados por las potencialidades que ofrecen los ordenadores o bien quedar alienados entre la maraña cibertextual. El tipo de ciberlector en el que nos convirtamos tiene su importancia pues es el resultado de las relaciones que se establezcan no sólo con los cibertextos, sino con nuestro yo tecnológico.

El ritual de la lectura tiene lugar en esa zona intermedia entre la conciencia y el texto, un producto tecnológico que es a la vez uno con el lector (en tanto que objeto simbólico) y algo externo a él (en su calidad de objeto referencial). Por tanto, leer es la perfecta simbiosis entre aquéllo que es orgánico y siempre cambiante, y aquéllo que es materia inerte; palabras que, una vez leídas, cobran vida. Desde esta perspectiva, la revisión de las funciones tradicionalmente reservadas al escritor, al lector, y al texto a la luz de las nuevas posibilidades introducidas por la tecnología digital, nos lleva de vuelta al mundo de los ciborgs.

Las narrativas de la cibercultura confrontan al lector con distintos modelos de ciborg, los cuales representan distintos tipos de interacción con la tecnología. En tanto en cuanto la lectura construye una realidad psíquica, estas

narrativas pueblan la mente del lector con nuevas figuras fruto de la hibridización entre organismos y máquinas (cibernautas con implantes cerebrales que les permiten desplazarse mentalmente al ciberespacio, experimentar la realidad física y mental de otra persona, vivir eternamente en un circuito informático, etc.). Y en tanto en cuanto los textos también constituyen estructuras que acogen a un modelo determinado de lector, estas narrativas, como los hipertextos literarios y las novelas de ciencia ficción, ofrecen al lector diferentes posiciones de sujeto (activo/pasivo, sumiso/dominante/reflexivo) mediante las que definir un modo concreto de relacionarse con la dimensión tecnológica del texto.

La metáfora del ciborg se puede aplicar no sólo al acto de lectura, actividad en la que interseccionan los polos tecnológico y humano, sino que también podemos estudiar al lector como ciborg, al escritor como ciborg e incluso al texto como ciborg. Las implicaciones de analizar las funciones del lector, escritor y texto como entidades cibórgicas abren nuevas perspectivas desde las que comparar no sólo el tipo de relación que se establece entre el sujeto lector y el texto, sino también entre distintos tipos de textos, digitales e impresos.

Los cibertextos que vamos a comentar nos ofrecen modos distintos desde los que enfrentarse a la otredad del texto, un artefacto cibernético construido a base de palabras y otras tecnologías que guarda en su estructura la imagen de su lector ideal. Compararemos dos textos que, a pesar de su distancia en el tiempo, se incluyen bajo la rúbrica de la cibercultura: la novela

hipertextual de Stuart Moulthrop, *Victory Garden* (1995), y su famoso predecesor en formato impreso, la novela *Gravity's Rainbow* (1973) de Thomas Pynchon. Desde el polo digital, la otredad tecnológica del hipertexto, esa sensación de extrañeza que invade al lector no iniciado, interpela al subconsciente del sujeto, poniendo de relieve la tendencia del yo a ser demasiado proclive a la programación, a ser seducido con facilidad por los placeres subliminales con los que le obsequia la máquina. Desde el medio impreso, la otredad se manifiesta en una abstracción metareflexiva que empuja al lector a deconstruir las fronteras anteriormente definidas entre el Yo y el Otro, en una fibra tecnosocial que amenaza con engullir al individuo en el caos informativo más absoluto.

El lector ideal de la literatura de la cibercultura combina una competencia literaria que ha sido adquirida de la lectura de textos digitales e impresos. En ella interseccionan los campos de conocimiento de la tecnología y la literatura, en un movimiento que trata de reconciliar el saber intuitivo y artístico del poeta con la racionalidad analítica del científico. Desde el borde de la paranoia y la esquizofrenia que ha causado la escisión entre ambas vocaciones del saber, emerge una sensibilidad híbrida caracterizada por una afinidad peculiar hacia un grupo específico de textos que trascienden las barreras del medio en el que están materializados: aquellos textos que exploran las posibilidades fantasmagóricas de la fusión del ser humano con la máquina.

Empecemos por analizar las figuras del lector, del escritor y del texto como entidades cibórgicas.

El ciborg lector es el lector en el que nos hemos ido convirtiendo sin darnos cuenta cada vez que utilizamos el ratón para avanzar con abandono a través de una red interminable de textos conectados entre sí, cada vez que exploramos la pantalla en busca de señales que nos advierten sobre qué puede proveer más información, qué puede ser hecho legible. Sin embargo, en qué dirección se encamina este ciborg lector, qué espera descubrir un clic más allá no está del todo claro, al igual que tampoco es obvio que esta posibilidad de seleccionar rutas de lectura aporte al lector una libertad de la que antes careciera.

Como vimos en el capítulo tres, la lectura en pantalla es uno de los cambios más importantes introducidos por la digitalización del texto. Los críticos de la cibercultura han tratado de dilucidar cuál es el efecto de este cambio en los hábitos de recepción del texto literario. La mayoría parece concluir que la lectura en pantalla difumina las barreras tradicionales entre el lector, el escritor y el texto. Según expone Baudrillard en *Pantalla total*, este efecto es causado por la velocidad de la interacción entre lectores y textos que se da en el medio digital, de tal manera que se rompe la barrera anteriormente establecida entre sujetos y objetos sobre la que se basa el ejercicio de la contemplación estética:

Vídeo, pantalla interactiva, multimedia, Internet, realidad virtual: la interactividad nos amenaza por todos lados. Lo que antes estaba separado se ha confundido en todas partes, y en todas partes se ha abolido la diferencia: entre los sexos, entre polos opuestos, entre el escenario y la sala, entre los protagonistas y la acción, entre sujeto y objeto, entre lo real y su doble (...) Mediante la abolición de la distancia, el “pathos de la distancia” todo se vuelve indeterminable. (...) La excesiva proximidad del acontecimiento y de su difusión en tiempo real crea una indeterminabilidad, una virtualidad del

acontecimiento que le quita su dimensión histórica y lo sustrae a la memoria. Que las tecnologías de lo virtual produzcan lo indeterminable, o que sea nuestro universo indeterminable el que suscita a su vez esas tecnologías, incluso esto es indeterminable (1997: 203).

La inmediatez y rápida sucesión de los procesos de recepción podrían minimizar hasta tal punto el espacio entre el espectador y la muestra, que ambos podrían ser engullidos por la corriente digital de información y desaparecer en ella. Como vemos, la crítica cultural no se haya muy lejos de los escenarios contruidos por la ciencia ficción.

Asimismo, descubrimos que los postulados de la ciencia informática y la cibernética proveen una metáfora de la lectura y una concepción del sujeto que se encuentra muy cerca de las ideas en torno a la desaparición del escritor, del lector, y de la literatura misma, propuestas por la crítica postmodernista, cuyas disquisiciones sobre la comunicación literaria han convertido a cada uno de sus elementos en indistinguibles del resto y, por tanto, también indeterminables.

En un plano superficial, la cibernética coincide con las ideas postestructuralistas y postmodernistas acerca del sujeto, en que los límites que se utilizan para definir a un individuo no son características inherentes (como pueda ser su cuerpo, o la superficie de la piel, como frontera que separa a un organismo del resto) sino que son límites contruidos. Los sistemas cibernéticos constituyen su autonomía en relación a flujos de información, no a fronteras físicamente determinables. Un buen ejemplo es el del hombre ciego con su bastón. Desde el punto de vista cibernético, el bastón es una prolongación del brazo del hombre, pues a través de él el hombre recibe información vital sobre su entorno. Hombre y bastón forman parte de un

mismo sistema cibernético, lo mismo puede decirse de un audífono para un sordo, un sintetizador de voz para una persona con impedimentos para el habla, etc. Estos flujos de información fluyen en ambas direcciones, creando un sistema de retroalimentación que vuelve indeterminable el origen mismo de los estímulos. Trasladando esta idea al acto de lectura, en un sistema cibernético resulta difícil determinar si los estímulos parten de la tecnología (o sea, del texto) o del sujeto lector.

Hasta ahora interpretar, imaginar, evocar, ir más allá del significado literal de las palabras mediante la libre asociación de ideas y la intertextualidad, eran procesos que formaban parte de un acto creativo de lectura que distinguía a las personas de las máquinas (y los animales). Sin embargo, a partir del momento en que los humanos empiezan a medir sus habilidades en comparación con las de la máquina, ciertas facultades exclusivas al hombre empiezan a ser ignoradas mientras que las propiedades de las máquinas se ensalzan, unos elementos se relegan a un segundo plano mientras que otros pasan a ocupar una posición destacada.

Si tomamos la poderosa capacidad de un ordenador para el procesamiento de datos como una analogía de la lectura, podemos decir que la máquina no interpreta, simplemente reconoce patrones y los descodifica de acuerdo con las reglas transformativas que se requieran, por ejemplo del lenguaje binario digital al inglés, etc. Desde el punto de vista de la tecnología de la información el acto de lectura que realiza un ordenador es en cierta medida un acto trivial. Cada vez que se alimenta al ordenador con una cantidad

de datos a los que se aplica un programa de descodificación (como pueda ser un programa de traducción, o un programa conversador como el de *Eliza*), se obtendrán los mismos resultados. Podemos decir entonces que el acto de lectura que realiza una máquina es neutral, objetivo, lo que equivale a decir que ni siquiera interpreta. El ordenador no interpreta, sino que “traduce” (en el sentido más mecánico de la palabra), los signos del texto de un sistema de signos a otro. Dentro de este juego de espejos, el programador puede simular que está ocurriendo una suerte de comunicación.

Por otro lado, el lado orgánico de un lector ciborg tiende hacia la diferencia y el desorden. Es una víctima del tiempo, y el tiempo modifica su forma, sus lecturas. El organismo es un vehículo imperfecto para los signos, ya que cuando la información lo atraviesa, ésta sale deformada por los prejuicios, las expectativas, las convenciones; la información se llena de “ruido”, se distorsiona, los mismos datos nunca son regurgitados de la misma manera. La lectura orgánica impone la subjetividad sin bridas del lector sobre el texto. Llegando a este extremo, la única entidad estable es el texto, y el acto de lectura es de igual modo inconsecuente.

Estos dos extremos, asociados al acto de lectura de la máquina y del ser humano, derivan de los enfoques del objetivismo y del subjetivismo tradicionalmente asociados a la concepción cartesiana del sujeto. Pero lo interesante es que tanto en un caso como en el otro, las dos posiciones consideran al texto y al lector como entidades independientes y carentes de

contexto; como si fueran dos tipos diferentes de ciborgs, pero ciborgs al fin y al cabo.

La idealizada máquina lectora que hemos descrito coincide con el sujeto racionalista y objetivista, capaz de percibir con neutralidad, de asimilar pasivamente la información percibida por sus sentidos. Este lector, provisto del software apropiado: un buen programa de decodificación (o programación que le provea de la competencia literaria estimada), siempre producirá una interpretación correcta. En esta posición, el texto, en su calidad de extensión tecnológica del pensamiento humano, es una entidad estable capaz de contener el significado determinado previsto por su autor.

La parte orgánica del ciborg lector, no obstante, consciente de su propia diferencia, impone su propia impronta interpretativa sobre el texto. Este sujeto liberal, sobre el que se basa la teoría de la interactividad del hipertexto, coincide con un enfoque subjetivista que también se niega a someterse a cualquier tipo de constreñimiento contextual.

Como Walter Benn Michaels ha argumentado en su ensayo “The Interpreter’s Self” sobre la teoría pragmática de Peirce acerca del sujeto, “these two positions are simply the flipsides of the context-free self, active and passive; one generates any interpretation it pleases, the other denies that it interprets at all” (1977: 198-199). En el contexto de una comunidad de lectores, sin embargo, el sujeto no es totalmente libre de interpretar lo que quiera, ya que el significado es una construcción consensuada y para poder compartir su

experiencia de lectura, el lector tiene que hacer referencia a un objeto simbólico que pueda ser reconocido por aquellos que hayan leído el texto.

La construcción de objetos simbólicos, de esas representaciones comunales que una comunidad crea de un determinado texto, es todavía más problemática en el caso de los textos electrónicos. Como vimos en el capítulo tres, la digitalización ha provocado importantes transformaciones en la obra literaria, en particular, ha permitido al autor jugar con la dimensión temporal del texto, manipulando su tiempo de lectura, su recuperación, haciendo de la lectura una experiencia todavía más efímera y cambiante (Koskimaa, 2000). La obra literaria se entiende en términos de experiencia o proceso, un curso de acción llevado a cabo por el lector, en lugar de centrarse en la obra en su calidad de objeto, o basar la experiencia literaria sobre la estabilidad del texto.

La metáfora del escritor en su dimensión cibórgica destaca el papel que juega la tecnología en el proceso de elaboración del texto, y en los efectos estéticos que consigue durante su recepción. El escritor siempre ha jugado con las limitaciones del medio sobre su capacidad creativa y comunicativa. Hoy en día parece que la originalidad del escritor está a la zaga de las infinitas posibilidades que el medio digital pone a su alcance.

En esta primacía del medio sobre su contenido, el escritor tiende a distribuir su esfuerzo en nuevas dimensiones textuales. El nivel escondido de la programación añade una dimensión más al ya de por sí complejo entramado del texto literario. Pero, en lugar de ser un nivel en el que el escritor comparta unas inquietudes humanísticas, la programación le sumerge en el mundo lógico y

objetivo del lenguaje informático. La irracionalidad se cuela por las rendijas de un texto que ya no tiene a un público puramente humano en mente, sino a otro ciborg.

El lector tradicional se siente sobrecargado frente a las múltiples realizaciones del hipertexto, pues difícilmente puede llegar a poner punto final a un texto que es circular, rizomático, ilimitado. De este modo, la interpretación, la búsqueda de sentido, queda siempre aplazada. Pero, ¿desde cuándo un ciborg interpreta?

La lectura se ha convertido en un acto vaciado de contenido, de reflexión, a causa de la velocidad del rayo con la que se lleva a cabo. Los datos son proyectados a borbotones por el ordenador, pero hay poco tiempo para almacenarlos en la memoria a largo plazo. Esto es lo que ocurre, por ejemplo, en obras como el *Hegirascope* de Moulthrop (1995/1997), en la que la información en pantalla se sucede sin control por parte del lector. Se nos dice: “Think fast, read faster”³.

Estas estructuras textuales presuponen un lector ideal, a través de ellas el texto construye un espacio para acomodarle, incluso cuando todavía no existe un lector que comparta las características anticipadas por el texto. Los intrincados laberintos de los textos electrónicos y su forma siempre cambiante parecen estar preparados para un lector posthumano, un lector cuyas habilidades han sido potenciadas por la máquina: un lector ciborg.

6.2.1. El lector posthumano de Victory Garden

Ya que todavía no tenemos pequeños demonios lectores, programillas informáticos que recorran los vericuetos del hipertexto y nos informen de las curiosidades encontradas, el lector ciborg debe basarse en otro tipo de apoyos. Nos preguntamos a qué tipo de lector actual están dirigidos los hipertextos literarios, quién puede entender sus reglas secretas. Nuestra hipótesis es que este tipo de literatura digital esta dirigida, no ya a un lector ciborg o posthumano, como podríamos pensar, una máquina que no necesite de significados, sino a un lector posthumanista⁴, alguien que comparte un entendimiento tanto de las conexiones intertextuales como de la programación que subyace a la ficción hipertextual.

Según Raine Koskimaa, un académico finlandés que ha realizado un estudio en profundidad de *Victory Garden*:

Interpreting *Victory Garden* means mainly to try and give it a structure – to try to describe how the mechanism works. In other words, trying to explain the *poetics* of *Victory Garden*. It refers towards even larger and more complex works, in regard to which there is no sense anymore to talk about individual story lines or scenes at all – all that may be reachable is some kind of understanding of the metastructures which govern the whole and set limits to possible actualizations (2000: cap. 6).

Este comentario resulta más opaco de lo que el hipertexto se merece. A pesar de ello, nos sirve para ejemplificar una vez más el error, endémico a la crítica literaria del hipertexto, en relación al uso del término “actualización”.

³ *Hegirascope*, <<http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/hypertexts/HGS/HGS0B1.html>>.

⁴ Con este término, queremos definir a un tipo de lector que ha superado la gran zanja que separa a humanistas y científicos. Esta superación, en nuestra opinión, no se fundamenta exclusivamente sobre una ampliación de conocimientos, sino, sobretudo, de reconocer el tipo de operación receptora e interpretativa que se esté llevando a cabo en cada momento, e

Como vimos en el capítulo cuatro, hay una tendencia a referirse a las posibles rutas de lectura que provee el hipertexto como “actualizaciones” del texto, mientras que el significado original del término hace alusión a la representación mental del texto que un lector concreto construye durante su lectura, ya sea de un texto lineal como no-lineal.

Por otro lado, cuando Koskimaa utiliza el término “metaestructura” no se está refiriendo a una estructura que se encuentre en un nivel referencial superior a otra, sino que lo utiliza para referirse al conjunto de todas las rutas de lectura posibles en un determinado hipertexto, y a las normas que controlan su navegación. Esto es, por metaestructura Koskimaa entiende la programación. Por tanto, cuando Koskimaa arguye que una metaestructura impone límites a las actualizaciones del texto, no se está refiriendo a las limitaciones mentales de un lector para imaginar lo que lee de un modo u otro, sino que, a un nivel mucho más elemental, simplemente nos dice que la programación del hipertexto pone límites a ciertas rutas de lectura.

Así pues lo que Koskimaa entiende por una metaestructura que impone límites a posibles *actualizaciones*, no es más que una propiedad puramente mecánica del texto electrónico que gobierna su navegación y que no tiene nada que ver con representaciones mentales o interpretaciones, en el sentido tradicional. Lo que Koskimaa parece sugerir, sin embargo, es que el significado del hipertexto no está en su contenido, sino que su propia estructura nos dirige la atención hacia otros textos, quizá más complejos.

identificarla como perteneciente a una orientación concreta, científica o humanista, que marca un nivel de análisis no excluyente de otros.

Una de las características comunes que *Victory Garden* comparte con otras formas artísticas de la era digital es la indicación de que el sentido no puede ser encontrado allí, sino siempre en algún otro texto al que el hipertexto u obra de arte hacen referencia (en el caso de *Victory Garden*, *El jardín de los senderos que se bifurcan* de Jorge Luis Borges o el *Gravity's Rainbow* de Thomas Pynchon). La interpretación se escabulle en horizontes de expectativas nunca alcanzados.

El uso de abundantes referencias intertextuales implica que es necesario tener un buen conocimiento de las obras a las que el hipertexto hace alusión para poder comprender la narrativa hipertextual en profundidad, no sólo a nivel temático, sino también a nivel estructural.

En cuanto a su estructura, *Victory Garden* no es muy diferente a una novela anacrónica como *Gravity's Rainbow*, en la que los fragmentos narrativos son introducidos sin un orden temporal, pero sin embargo hay una clara progresión hacia la resolución del misterio que rodea al cohete y el final de Gottfried, la víctima sacrificada. Las historias interconectadas de *Victory Garden* también tienen una figura central, Emily, cuya muerte a causa de un misil iraquí es sugerida por una pantalla totalmente negra al final de una serie de enlaces. Como vemos ambas obras también coinciden a nivel temático, pues comparten el tema de la guerra como contexto histórico (la Guerra del Golfo de 1991 en el hipertexto de Moulthrop, y la Segunda Guerra Mundial en la novela de Pynchon).

La conexión con la obra de Borges se realiza a través de un diálogo en el que un profesor explica el significado de la historia *El jardín de los senderos que se bifurcan* a un alumno. La explicación se acaba convirtiendo en una indicación metareferencial del modo en que el lector del hipertexto debe proceder y aceptar la multiplicidad de rutas de lectura que le ofrece el hipertexto (“to create new worlds that make room for difference”).

Una diferencia significativa entre el texto digital y sus compañeros impresos es el uso extensivo de caminos de lectura circulares y de elementos recursivos, que dan lugar a una narrativa muy redundante. La propia estructura del hipertexto ya de por sí obliga al lector a desandar su camino una y otra vez, con la consecuente repetición de pasajes ya visitados anteriormente, pero esta repetición, lejos de ser evitada, se convierte en un elemento retórico, que el autor del hipertexto programa en forma de circuitos cerrados en los que el lector se encuentra leyendo en círculos. Según Koskimaa, no parece haber una motivación clara para estos circuitos de lectura preprogramados, si no es el provocar un cierto sentimiento de error, de mal funcionamiento en el curso de la narración mecanizada, que de repente queda suspendida y se repite como un disco rayado. Con estos giros, tanto singulares como infinitos, la cuestión de la repetición aparece destacada sobre el resto de los elementos del hipertexto (2000, cap. 6).

Esta recursividad monótona contrasta de manera brutal con el barroco universo profusamente descrito por Pynchon. Es obvio que aunque *Victory Garden* es también una narrativa extensa, si consideramos su número de

páginas (*Victory Garden* está compuesto por 993 nodulos o páginas, y más de 2804 enlaces), la información que se comunica en cada una de ellas está tan condensada y simplificada que no puede por más que frustrar a un aficionado a Pynchon.

Puede que el carácter predecible y recursivo del hipertexto tenga el efecto de provocar una confirmación placentera en algunos lectores, pero también un terrible aburrimiento en otros. La paradoja del hipertexto, como Koskimaa ha demostrado, es que mientras el lector percibe la repetición a nivel narrativo, en realidad esta repetición no existe a nivel del hipertexto. Esto es, lo que el lector percibe como el mismo fragmento de la narración repetido hasta la saciedad, son textos ligeramente distintos que se suceden unos a otros repetidamente, creando redundancia y circularidad en la diégesis, pero en la programación hipertextual éstos textos forman una secuencia lineal de nodulos diferentes. Como ocurre en la siguiente secuencia “ring”:

“Ring”: U ran through the dark field, slipping and scrambling on the dry ground. He knew Madden was behind him somewhere. He did not look. [...]

“Ring Cycle”: Once more U ran through the dark field, slipping and scrambling on the dry ground. He knew Madden was behind him somewhere but he did not look. [...]

“Ring Around”: U is once again still always running through that dark field, slipping scrambling through his own footprints on the dry ground. He knows Madden is behind him somewhere but he doesn't dare look. You've had this dream before, you know.⁵

Desde el punto de vista de la programación no hay repetición, pero si desde un punto de vista narrativo. El texto tiene una doble dimensión que lo

⁵ Fragmento de *Victory Garden* citado por Koskimaa (2000, cap. 6).

define como el producto de un escritor ciborg, y esto es precisamente lo que convierte a *Victory Garden* en algo especial. Hay que puntualizar que la escritura siempre ha implicado el uso de una tecnología (como el alfabeto o la imprenta) y, por tanto, utilizar un ordenador para escribir no manifiesta necesariamente una ruptura radical de anteriores prácticas de escritura. Lo que no encuentra precedente es la doble naturaleza de estas creaciones, que son al mismo tiempo textos para humanos y textos para máquinas. El escritor necesita comunicarse satisfactoriamente con ambos: utilizando la racionalidad y la lógica para satisfacer las normas de la programación, por un lado, y la creatividad y el juego para mantener interesados a los lectores.

El escritor ciborg, como es el caso de Stuart Moulthrop, ha realizado un esfuerzo considerable en la creación del programa *Storyspace*, utilizado para escribir la primera novela hipertextual. Y por eso es importante recordar que la fachada “literaria” de *Victory Garden* no es más que la mitad del conjunto de “textos” necesarios para producir el efecto completo. El texto como artefacto, mitad maquinaria o juguete, y mitad literatura, corresponde al concepto de cibertexto ideado por Aarseth.

Profundizar en el funcionamiento del texto como máquina literaria introduciría al crítico en los aspectos técnicos de su producción, en la programación, lo cual sólo tiene interés para un perfil de lector concreto, seguramente para otro programador. Para el lector tradicional, sin embargo, este tipo de guiños juguetones entre informáticos resultan en muchos casos de una trivialidad absoluta, precisamente porque permanecen ajenos a un mundo

tecnológico que amplifica exponencialmente su complejidad. En el texto electrónico la información relevante se encuentra escondida sutilmente en las reglas transformativas que gobiernan su decodificación o proceso de lectura (por ejemplo, en el tipo de programación que controla el acceso a ciertos nodulos en un determinado momento, convierte un conjunto de ellos en un recorrido circular pero con continuación, o en un ciclo sin salida). Este tipo de normas de lectura programadas funcionan como un subtexto al que sólo tienen acceso un grupo reducido de ciberlectores, y que es percibido intuitivamente por los lectores no iniciados. Este subtexto provoca un sentimiento pronunciado de “paranoia lectora”, que parece ser parte del efecto pretendido por el autor.

La lectura paranoica y también la esquizofrenica se dibujan como las estrategias (o enfermedades) que ha desarrollado el lector en su enfrentamiento con el texto electrónico y, en general, con la complejidad del mundo tecnológico que le rodea. Son modos de integrar la experiencia del texto en estructuras más amplias que incluyan al lector, de otro modo alienado, dentro de un contexto, bien como víctima de una conspiración que le imposibilita la lectura o como sujeto híbrido a cuya naturaleza fragmentada entre identidades irreconciliables el texto hace alusión. El paranoico, como aventuró Roland Barthes,⁶ “consumirá y producirá textos complicados, historias que se desarrollan como razonamientos, construcciones que se plantean como juegos, como normas secretas” (1980: 63). En esta línea, el texto digital parece ser el

producto de una máquina o ciborg que ha heredado las enfermedades mentales de los humanos.

La paranoia es también una de los temas principales de *Gravity's Rainbow*, considerado por Stuart Moulthrop un prototipo de hipertexto. Este texto postmoderno explota sus dimensiones ocultas de otro modo, adiestrando al lector en la lectura del complejo mundo por llegar.

6.2.2. La lectura de *Gravity's Rainbow*: Una vacuna contra los abismos de la paranoia, la ambigüedad y la sobrecarga informativa.

En una edad castigada a sufrir de un exceso de información, el lector competente será aquel que ha adquirido la habilidad de manejar la sobrecarga con éxito. El acto de lectura es el proceso mediante el que un individuo aprende a construir un objeto simbólico manejable, esto es, una representación mental de lo leído que encuentre un equilibrio entre el orden y el caos, entre el significado determinado y la ambigüedad, entre la información relevante y el dato trivial o inútil.

Este lector ideal de las narrativas digitales, el lector ciborg, no hace su aparición en un vacío cultural. Por el contrario, su competencia literaria ha sido cultivada por narraciones impresas que ya han transgredido de diversas formas las barreras de la estética literaria tradicional y sus convenciones. Estas narrativas promueven un modo de lectura caracterizado por su elevado nivel de reflexividad, una superabundancia de información aparentemente trivial, y una

⁶ Nuestra traducción del inglés (“The paranoiac would consume or produce complicated texts, stories developed like arguments, constructions posited like games, like secret constraints”)

sensibilidad cibernética manifiesta en metáforas tecnológicas que precedieron con mucho al medio digital. Leer se convierte en una confrontación con la otredad radical del texto, la cual obliga al lector a buscar nuevas estrategias de lectura y nuevas categorías que le ayuden a dotar de sentido a una experiencia de lectura muy peculiar.

Gabrielle Schwab ha denominado a los textos modernos y postmodernos de esta índole, textos “transicionales” (“transitional texts”). La novela *Gravity’s Rainbow* de Thomas Pynchon es un ejemplo de este tipo de textos. Por otro lado, Stuart Moulthrop, en su “Cronología subjetiva del hipertexto literario” (2000), incluye a *Gravity’s Rainbow* como importante precursor de la ficción hipertextual, a pesar de que su publicación en 1973 precede al periodo de 1975-80, fecha en que se registra la llegada de los primeros ordenadores personales al mercado.

Se sobreentiende que un lector que ha conseguido leer por completo *Gravity’s Rainbow* y además ha disfrutado de la experiencia, tiene una sofisticada capacidad lectora. No sólo se puede decir que ha conseguido dominar una pesada carga informativa, sino que también ha sobrevivido a la desorientación, la ambigüedad, y la trasgresión de todo tipo de convenciones, tanto estéticas como epistemológicas.

Pero, ¿cuál es la conexión entre *Gravity’s Rainbow* y el hipertexto literario? La primera respuesta que viene a la mente encuentra una relación en su falta de linealidad. Como otros textos transicionales, por ejemplo *Finnegans Wake* o *The Unnamable*, *Gravity’s Rainbow* expone al lector a una pérdida de

(Roland Barthes, *The Pleasures of the Text*, 1980: 63)).

orden atroz producida por la sustitución del tradicional orden lineal con una retórica espacial al estilo de la reconstrucción de un rompecabezas. El texto completo ha sido fragmentado en una cantidad exorbitante de piezas, todas ellas esperando a ser ensambladas por el lector en una dimensión diferente, un espacio transicional en el que el caos y el orden se hayan de algún modo reconciliado en una interpretación más o menos coherente.

Aunque esta tarea parece imposible en un principio, el osado lector supera su choque inicial y va cambiando progresivamente sus expectativas en cuanto a la experiencia de la lectura. No se trata tanto de un asunto de memorización consciente y clasificación de nombres y pasajes para poder dar sentido a lo leído, sino en confiar en la habilidad de su memoria lectora para procesar incluso aquello que parece insignificante a primera vista, y para recuperarlo de la reserva del inconsciente en el momento en que se convierte en un elemento marcado, por su relación de contingencia con otras piezas del puzzle.

Por tanto, no es el significado común que asignamos a la memoria el que juega un papel crucial durante la lectura de *Gravity's Rainbow*, sino la función de la memoria encargada de registrar datos de modo semiconsciente o subliminal, para recuperarlos más tarde cuando la pieza encaja.

Este tipo de lectura subliminal forma parte de la lectura de cualquier tipo de textos, pues el lector normalmente presta atención a un patrón claro de acontecimientos mientras absorbe de manera inconsciente detalles secundarios. La rareza u otredad característica de los textos transicionales se basa en el

hecho de que en ellos la proporción entre elementos primarios y de fondo se invierte, y donde antes predominaba una estructura orientadora, ahora opera una figura multidimensional y polivalente. Los distintos fragmentos del texto, cual piezas de un puzzle, son aparentemente equivalentes entre sí y no destacan unos sobre otros, hasta que la atención revoloteadora del lector los necesita.

La lectura subliminal o el “escáner inconsciente” de Schwab (1994) es el modo complementario de lectura a otro modo al que el texto alude de manera explícita: la lectura paranoica. La paranoia es lo opuesto a dejar que las percepciones de uno fluyan libremente y tomen un curso al azar, ya que cada pequeño detalle puede ser de importancia. De hecho, en teoría, la seguridad del individuo depende de su habilidad para procesar detalles que puedan tener relación con un plan maestro en el que él mismo es la víctima. En *Gravity's Rainbow*, la paranoia no es una ilusión sino que las conspiraciones realmente existen. La paranoia de los personajes es infundida a propósito y utilizada como herramienta manipuladora para provocar el miedo y convertirlos en seres controlables.

Sin embargo, la trama de Pynchon sirve para demostrar la manera en la que la paranoia también puede ser utilizada ventajosamente por el escritor para crear un universo paralelo en el que proyectar el miedo, y utilizarlo para construir diversos escenarios en los que los sistemas que fomentan la paranoia, sistemas fascistas, militaristas, o puritanos, son representados, y sobre ellos se planean y se llevan a cabo posibles salidas.

Si el ejercicio consciente de la paranoia en la narrativa de Pynchon es utilizado por su personaje principal para sobrevivir en un mundo en guerra, también puede ayudar al lector a descubrir el modo en que distintos fragmentos de la novela están interrelacionados y pueden integrarse en el plan maestro del escritor.

A lo largo de la novela, Pynchon juega a alternar estos dos modos de orientación perceptiva; por un lado, una lectura orientada a buscar patrones, órdenes de acontecimientos, a predecir situaciones, a dar un significado concreto a lo leído; y por otro, aquella que permite el caos, la ambigüedad, el azar, que puede dar cabida a lecturas contradictorias y sin sentido.

La primera parte de la narrativa está orientada a presentar estos dos enfoques en las figuras de los personajes del científico Pointzman y del estadístico Roger México. Ambos personajes tratan de descubrir una lógica detrás de la extraña arbitrariedad de los bombardeos alemanes sobre Inglaterra. Mientras que el pavloviano cree que los acontecimientos siguen un patrón causa-efecto, el estadístico percibe un universo gobernado por el principio de la casualidad. Los experimentos de condicionamiento pavlovianos de Pointzman y la lógica del paranoico pueden considerarse las dos caras de una misma moneda, pues la teoría del reflejo condicionado de Pavlov, al igual que las teorías conspiratorias, tratan de establecer una relación directa entre los acontecimientos y la causa que los explica.

Pynchon da un nuevo giro a la paranoia, una de las grandes enfermedades de la conciencia contemporánea junto con la esquizofrenia, y la

transforma en una estrategia de lectura para la supervivencia. De esta manera el texto supera la paranoia destructiva que envuelve el momento de su producción (la Guerra de Vietnam, el caso Watergate, la guerra fría) y su más terrible pasado (la bomba atómica), y convierte la negatividad en una fuerza creativa. Esta fuerza requiere a su vez una nueva forma de recepción que expanda la subjetividad del lector y la exponga al virus interpretativo del creador paranoico. Esta exposición vírica tiene, según Schwab, el mismo efecto que una vacuna:

Just as Pynchon's artificial mythological system counteracts primordial myths, his creative paranoia works in small doses, like a homeopathic drug, in order to counteract the general cultural paranoia (Schwab, 1994: 220).

Mientras que la paranoia representa una forma suspicaz de leer, en busca del plan maestro secreto del escritor, la lectura subliminal permite al lector absorber gran cantidad de información, en una suerte de modo poético de lectura que abraza la polivalencia de significados, no necesita llegar a una clausura, y en el que la *juissance*⁷ se convierte en la palabra clave.

Este tipo de lectura subliminal, necesaria para sobrevivir a la experiencia demoledora de *Gravity's Rainbow*, nos recuerda a la lectura onírica ("dream-reading") de Bachellard (1960), que Barthes describe como: "a homogeneous (sliding, euphoric, voluptuous, unitary, jubilant) practice" (1980: 37). Gabrielle

⁷ El término *juissance*, que se utiliza aquí haciendo referencia a la obra de Roland Barthes *Le plaisir du texte*, ha sido traducido como "bliss" en la versión inglesa de Richard Miller. Barthes establece una distinción entre dos tipos de texto: "Text of pleasure: the text that contents, fills, grants euphoria; the text that comes from culture and does not break with it, is linked to a *comfortable* practice of reading. Text of bliss: the text that imposes a state of loss, the text that discomforts (perhaps to the point of certain boredom), unsettles the reader's historical, cultural, psychological assumptions, the consistency of his tastes, values, memories, brings to a crisis his relation with language" (1980: 14).

Schwab, por su parte, considera este tipo de lectura como una manera muy efectiva de crear una interfaz o espacio de transición donde las formas primarias de la experiencia (subconscientes o irracionales) puedan entrar en contacto con las formas secundarias (racionales o conscientes). Por tanto, más que reproducir estéticamente las características de la paranoia o la esquizofrenia, esta obra promueve la coexistencia de lo racional y lo irracional, construyendo una narrativa cuya mitología pseudocientífica sirve para conectar ambos modos de recepción. Las metáforas tecnológicas, las teorías científicas, la abstracción y la reflexividad que exige el texto, son el alimento para la vertiente racionalizadora, la parte mecánica del lector, mientras que el tratamiento carnavalesco que se da a las situaciones, el uso cómico de todos los clichés imaginables, el exceso obsceno de las descripciones más fantasiosas, atraen a su “yo” primigenio, a su parte orgánica. Ambos modos de recepción se solapan y acaban fuertemente entrelazados: la lógica frente a la irracionalidad; la mente frente a la carne; la cultura frente a la naturaleza.

Cuando la interpretación queda impedida por la ambigüedad, la complejidad o la pura irracionalidad del texto, el lector aprende a posponer su necesidad de asignar significados y acepta mientras tanto el caos y la desorientación. Poco a poco el texto impone sus propios encantos juguetones al lector, el cual acaba disfrutando de las series interminables de episodios grotescos, digresiones rizomáticas de una línea narrativa algo más coherente. Sin embargo, a través de estas digresiones, aparentemente triviales, el lector

lleva a cabo una importante labor de reconstrucción y contextualización del pasado histórico e individual de los personajes.

Los protagonistas de *Gravity's Rainbow* se hallan ellos mismos perdidos en un mar de información; la sobrecarga informativa circundante les atrapa dentro de sus pequeños submundos, impidiéndoles ver más allá. No pueden encontrar la razón de su existencia, una interpretación histórica que les sitúe dentro de un contexto y les oriente hacia unos objetivos concretos. En lugar de eso, recurren a antiguos mitos de unidad y trascendencia que, a su vez, son manipulados por las estructuras del poder económico y político.

El lector, sin embargo, tiene acceso a un escenario más amplio, desde escenas de la infancia del personaje hasta historias de sus ancestros más lejanos. Esta información permite al lector tomar parte en el ejercicio de contextualización que el propio personaje trata de realizar y, de este modo, llegar a comprender, incluso antes que el personaje mismo, su proyección futura dentro de la narración.

En medio de la cacofonía de voces e historietas entrecruzadas, las conexiones intertextuales, relacionadas principalmente con la cultura popular (películas, tebeos, canciones), aportan los anclajes más importantes del significado del texto. En una especie de pirueta metarreflexiva podemos decir que el mensaje del texto es precisamente la reflexión que plantea sobre el modo de percepción privilegiado por el americano: el narcisismo cultural implícito en el placer del reconocimiento y la trasgresión. Pero una trasgresión que, lejos de ser revolucionaria, degenera en una especie de regresión infantil, incitada y

controlada por una industria del entretenimiento que permite una suerte de trasgresiones o “desublimaciones” controladas, a cambio de un control social sobre las personas cada vez mayor, sobre todo en la esfera del trabajo (Schwab, 1994: 213). La prosa de Pynchon parece sugerir que incluso las trasgresiones pueden estar sujetas a la manipulación (incluso puede que el hipertexto no sea más que otra de las trasgresiones permitidas bajo control y en pequeñas dosis).

El carácter obsesivo de la paranoia hace de ella la estrategia de lectura ideal para desenmascarar el efecto de estas intrusiones tecnológicas, como la ficción hipertextual, en el inconsciente colectivo. Al igual que el hipertexto, la paranoia no se basa sobre una lectura lineal, pues repasa argumentos, precipita conclusiones, reformula sus teorías a la luz de nuevas pruebas... (“¿qué significa este detalle?, ¿qué papel juega este personaje en la trama?, ¿qué pretende sugerir el autor con esta referencia?”, etc.). Por el contrario, la lectura subliminal u onírica vuelve a saturar la infraestructura comunicativa de información banal. Pero es precisamente gracias a este modo de recepción subliminal o semi-consciente, que la lectura de la novela puede proceder de nuevo en línea recta y encontrar una salida a través del embrollo excesivamente complicado de las ideas y teorías paranoicas sobre el texto.

Creemos que la lectura de este tipo de textos impresos sirve al lector de entrenamiento para mejorar su capacidad de procesamiento de información compleja, una habilidad valiosísima cuando se traslada a la lectura de hipertextos. Así pues, estas reflexiones en torno a las estrategias de lectura

requeridas al lector de *Gravity's Rainbow* aportan nuevas connotaciones a la metáfora del ciborg lector introducida con anterioridad en este capítulo.

La metáfora del ciborg lector incorpora dos campos semánticos complementarios: uno nos evoca los aspectos mecánicos del proceso de lectura, el procesamiento de información en esquemas y patrones, la búsqueda de significados concretos; y otro destaca el papel de la asociación libre y subjetiva, impredecible y caótica, una cualidad intrínsecamente humana. Las máquinas son construidas para realizar las tareas concretas para las que han sido programadas. Fruto de la ciencia, estas criaturas mecánicas, como las inteligencias artificiales, se fabrican en torno a un principio fundamental: la racionalidad. La lectura paranoica representa la racionalidad llevada a su último extremo. Mientras que aquellas características que son consideradas innatas al hombre, las cuales pertenecen al terreno de las emociones, la intuición, lo irracional e impredecible, forman parte del segundo tipo de lectura, una lectura hecha a través del tamiz de nuestro yo en la sombra: el inconsciente.

Críticos de la teoría cibórgica, como Haraway, han defendido que existen intereses para querer mantener esta dualidad hombre/máquina en compartimentos estancos. Esta división, derivada de una concepción cartesiana de la subjetividad, manipula los conceptos en pos de preservar el *estatus quo*, un *estatus quo* basado sobre una dicotomía central (racional/irracional) y sus ramificaciones (consciente/inconsciente, hombre/mujer, cultura/naturaleza, sujeto/objeto, creador/creado, etc.). Este tratamiento materialista del sujeto humano lo ha escindido en componentes irreconciliables –la mente y el cuerpo–

para privilegiar sólo uno de ellos a expensas de relegar al otro a la sombra. Cada vez en mayor grado, la ciencia impone una visión del sujeto humano totalmente reificado, una máquina biológica cuyo principal secreto ya se ha descodificado por completo, el genoma humano o las normas aparentes de su programación. Construir un sujeto artificial supondría, según esta perspectiva, haber alcanzado el grado máximo de conocimiento acerca de esta máquina orgánica.

Un dato curioso es que este razonamiento científico, que ha precipitado la escisión del todo en series de dualidades, ha sido rebatido no sólo por las teorías postmodernas del sujeto, sino también por las teorías cibernéticas modernas (Sengers, 1996). Cuando esta concepción del sujeto reificado, identificado como un mecanismo capaz de realizar un cúmulo de funciones aisladas, se proyecta sobre la construcción de máquinas inteligentes, la evolución de estos artefactos tecnológicos llega a un tope. Las máquinas empiezan a manifestar síntomas característicos de las enfermedades de sus creadores. ¿Esquizofrenia? ¿Autismo? En cualquier caso, la máquina no funciona bien o se colapsa por completo. La dificultad radica en intentar integrar distintos programas o funciones dentro de un todo que dé lugar a una inteligencia artificial. Un programa informático puede jugar al ajedrez como un maestro, pero no puede ver o hablar. Amordazado por el modelo platónico de la racionalidad pura, el ciborg muestra señales de desintegración, pronunciando palabras que luego no puede identificar al escucharlas, bloqueando el funcionamiento de programas que forman parte de sí mismo,

colapsándose cuando tiene que funcionar fuera de los conceptos que se le han programado de antemano, etc. (Sengers, 1996: 2).

El desarrollo de nuevas inteligencias artificiales, como prueba el estudio de Phoebe Sengers, se ha topado con la dificultad de integrar los enfoques objetivo y subjetivo de la aprehensión de la realidad. El error fundamental ha sido el de tratar a los ciborgs como agentes autónomos, sin relación con un contexto cultural y fabricados según un ideal racional, lo que ha producido una entidad incapaz de manejarse fuera de categorías claramente definidas.

Las teorías modernas del ciborg ven la necesidad de unir, en la figura del híbrido hombre/máquina, dos formas diferentes de lectura que han permanecido divididas por la línea de escisión trazada por la subjetividad cartesiana: la lectura super-racionalista, paranoica podríamos decir, característica del científico, del lado mecánico; y la lectura subliminal, inconsciente e intuitiva del poeta, del lado orgánico y subjetivo.

6.2.3. El regreso de Frankenstein: El monstruo que se enseñó a sí mismo a leer.

Todos los grandes prototipos de monstruo (...), son al mismo tiempo maravillas y principios enigmáticos. Son desafíos llevados a dos campos especulares que constituyen la experiencia humana: el dominio de lo “objetivo” (es decir, el mundo fuera de nosotros) y el de lo “subjetivo” (es decir, nuestro espíritu). En fin, desafíos llevados a la regularidad de la naturaleza y a aquella otra regularidad que se adecúa a ella, la inteligencia humana (Calabrese, 1987: 107).

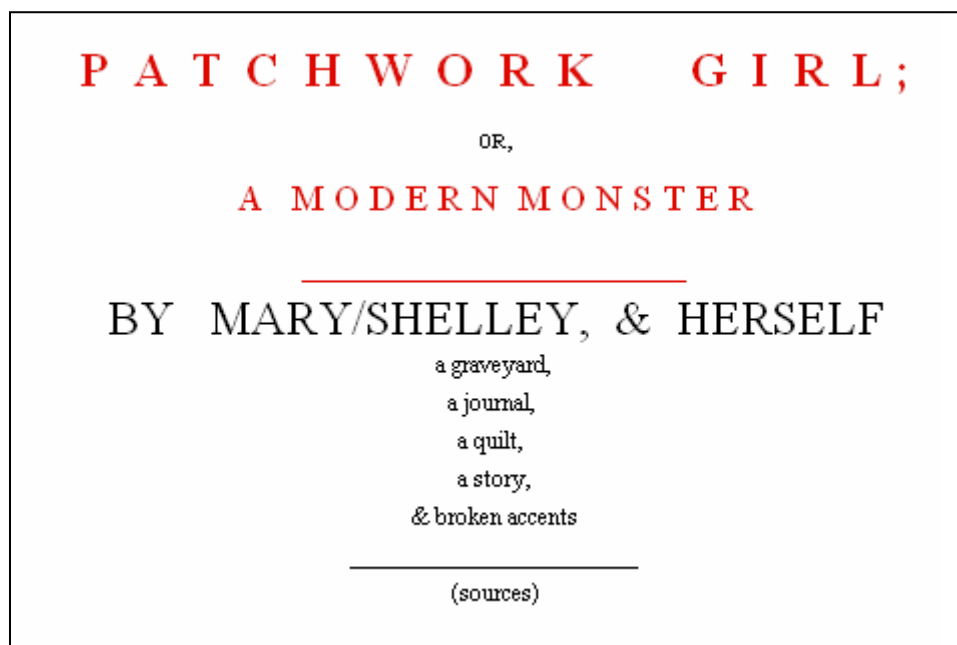
La historia de Frankenstein es una referencia recurrente en la cibercultura. El tropo del monstruo engendrado artificialmente forma parte de

las narrativas digitales, en las que ciborgs, androides (o robots con forma humana) y clones, al estilo de la criatura creada por Victor Frankenstein, son los fantasmas de las pesadillas modernas. En estas figuras espectrales se materializan los peligros de una ciencia corrompida por su ansia imparable de conocimientos. Llevada a sus extremos, la lectura racionalista del mundo se topa con todo aquello que ha debido eliminar a su paso, o como muy bien expresó Goya, “el sueño de la razón produce monstruos”.

En el mito de Frankenstein y su criatura encontramos el terreno abonado para analizar el encuentro entre las fantasías del saber y sus oscuras motivaciones. Durante el proceso de fabricación del monstruo, el creador inconscientemente ha dejado la huella de su cosmovisión, de todos los supuestos de los que parte su ciencia. Una vez engendrados, las acciones destructivas de estos seres no son fruto de su naturaleza intrínsecamente malvada, sino el resultado impredecible de la irresponsabilidad de su creador.

En un contexto más amplio, la idea de un ser monstruoso construido artificialmente tiene la virtud de reflejar la imagen distorsionada de la subjetividad contemporánea. Al igual que el cuadro de Dorian Grey, el ciborg ha ido absorbiendo los miedos y ansiedades del sujeto frente al nuevo entorno tecnológico. La existencia del monstruo llena de terror a su dueño, pero también le permite descargar en él su sombra, el lado oscuro de su mente. La figura del ciborg, como antes lo fuera el monstruo de Frankenstein, representa al Otro incognoscible, a ese resquicio de la conciencia que siempre elude a su dueño. Es el extraño, el eterno extranjero, sólo a medias revelado en el texto.

En este apartado, realizaremos una nueva lectura del *Frankenstein* de Mary Shelley a la luz de las preocupaciones actuales en torno a la lectura y la escritura, y lo compararemos con dos obras de la cibercultura que se inspiraron en este mito: el hipertexto literario de Shelley Jackson, *Patchwork Girl; Or, A Modern Monster by Mary/Shelley, & Herself*⁸(1995), y el relato de Stella Duffy “It came in a box” (2001).



Patchwork Girl, Title Page.

La temible criatura concebida por Mary Shelley y Victor Frankenstein ha regresado de los hielos para formar parte de uno de los mitos fundacionales de la cibercultura: el mito del ciborg. *Frankenstein* vuelve a estar de moda al formar parte de la historia de este nuevo ser artificial construido gracias al

⁸ El subtítulo advierte al lector que la historia de *Patchwork Girl* está escrita por dos narradoras en primera persona: una narradora que es al mismo tiempo la voz ficticia de la

poder de la ciencia fuera del orden natural de la reproducción humana. Evidentemente, el famoso monstruo se confundió al creer que, con la muerte de su creador y la suya propia, el recuerdo de ambos desaparecería pronto. Por el contrario, la cultura digital plantea una nueva serie de interpretaciones sobre esta tragedia que sacan a la luz significados latentes, reflejo de nuestras preocupaciones actuales.

Leemos en la historia de *Frankenstein* más de una advertencia ante los cambios que vienen, en concreto, destacamos la perspicaz descripción que hace Mary Shelley de la peligrosa caída en el solipsismo que acecha al lector solitario. Leer al margen de una comunidad donde compartir lo leído acaba por socavar la frágil voluntad del monstruo, el cual, al igual que puede ocurrir con el nuevo lector cibernauta, sólo tiene conocimiento del mundo y sus habitantes en la distancia.

Es una paradoja que la literatura hipertextual se presente como aquella que acorta distancias entre autor, texto, y lector. Y sin embargo, si lo analizamos a un nivel meramente textual, esto parece ser así. En esta línea, el hipertexto literario de Shelley Jackson, *Patchwork Girl*, reconstruye el mito de *Frankenstein* a la luz de las nuevas teorías literarias sobre el texto electrónico. El ejercicio de la literatura, la escritura y la lectura literaria, se reinventa una vez más en los laberintos hipertextuales, en los juegos de espejos y en las creaciones monstruosas que, dotadas de una nueva dimensión electrónica, proliferan en formas y condiciones extrañas al lector tradicional. La obra de Jackson revela las nuevas posibilidades introducidas por el texto electrónico,

destacando su potencial para una escritura femenina. En la lucha continua por encontrar un espacio creativo propio para la mujer escritora, la obra de Jackson reivindica el derecho de la mujer a ser consciente creadora de monstruos, de identificarse con la monstruosidad, pues son estos seres más allá de la lógica y de las dimensiones correctas, los que permiten romper las barreras de la tradición patriarcal.

La fusión íntima que propone Jackson entre textos, lecturas, conciencias nos llevan de nuevo al tropo del lector solitario, al predominio del ego, y a la pérdida progresiva de intersubjetividad. Pero al mismo tiempo, estas reescrituras muestran una mayoría de edad de la mujer como escritora que es capaz de exorcizar sus fantasmas de diversas maneras y encontrar una voz propia llena de ironía y reflexividad.

Releyendo la historia original de Mary Shelley, descubrimos en la figura del monstruo a un ser que se vuelca en el lenguaje y la lectura para comprender su realidad y hallar un camino de comunicación con el otro. A la luz de las ideas propagadas por la cibercultura, sus observaciones de la realidad adolecen, no obstante, de un mal moderno. Desde su escondite en casa de los De Lacey, el aprendizaje autodidacta al que se dedica el monstruo le sitúa en una posición parecida a la del cibernauta, salvo que, en lugar de pantalla, depende del campo de visión igualmente limitado que le proporciona una rendija en la pared. Lo que ve se convierte para él en una especie de realidad virtual, que le envuelve y con la que tiene cierto grado de interacción, pero que también le excluye. Por lo general, los acontecimientos que la criatura sin nombre observa desde su

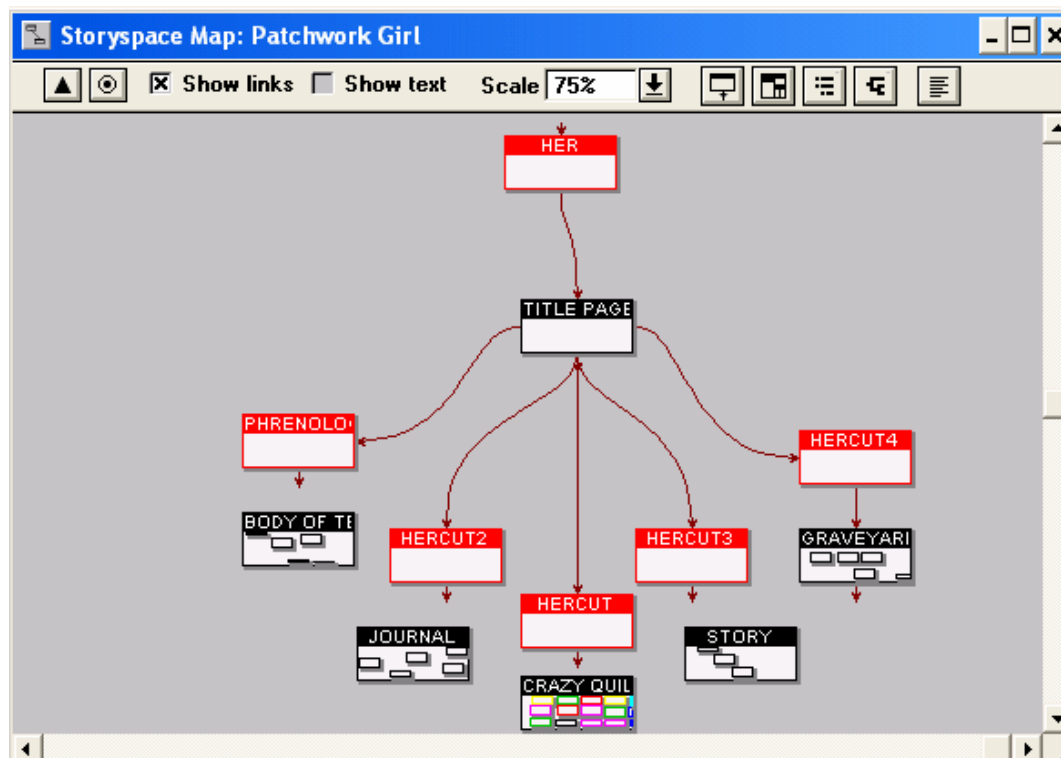
escondrijo se desarrollan independientemente de su presencia y, por tanto, a pesar de sus breves incursiones como espíritu benéfico de la noche (que corta la leña, y recoge comida), forman una realidad de la que él queda excluido.

Su otro medio de aprendizaje, la lectura de *El joven Werter* de Goethe, *Las Vidas* de Plutarco, y *El Paraíso Perdido* de Milton, además del diario de su creador, contribuye a adulterar su limitado entendimiento del mundo que le rodea. Dado el final trágico de la historia, se puede decir que el monstruo fracasa en su proyecto de aprendizaje y mejora de vida.

Al igual que el monstruo de *Frankenstein*, el lector cibernauta, aislado de su contexto inmediato por las promesas de conexión total que le ofrece su unión con la máquina, se convierte en un idealista subjetivo, un lector solipsista cuya única realidad es su propia subjetividad, en la que el mismo es a la vez sujeto y objeto de conocimiento.

El hipertexto de Shelley Jackson, *Patchwork Girl*, ha encontrado un modo de expresar estéticamente este acortamiento de la distancia entre sujeto y objeto que los teóricos de la cultura, como Jean Baudrillard (1997), han identificado como propio del medio digital. En la obra de Jackson, escritor, personaje y texto se funden en una sola creación, a base de mezclar continuamente los distintos niveles narrativos o diegéticos, recurso que se convierte en una constante en su prosa. Por ejemplo, se transgrede la separación entre niveles diegéticos cuando los personajes de la historia entablan conversaciones con sus creadores, cuando los escritores convierten en

personajes de sus propias historias a otros autores del pasado, o cuando los personajes comentan la obra de la que forman parte.



Esquema principal del hipertexto de Shelley Jackson, *Patchwork Girl*(1995).

Patchwork Girl es, junto con otras “narraciones” paralelas, la historia del particular monstruo en femenino al que Mary Shelley no llegó a dar vida en *Frankenstein*. Más aquí ocurre que el monstruo se despide cariñosamente de su creadora, la autora Mary Shelley misma, para viajar de incógnito a Estados Unidos, donde vivirá corrompiéndose lentamente hasta llegar a convertirse en la propia Shelley Jackson, autora del hipertexto. Junto con la fantástica historia de este viaje, encontramos las historias de ultratumba de todas las partes de su cuerpo, y de los seres especiales que habitaron en ellas; también se encuentra el

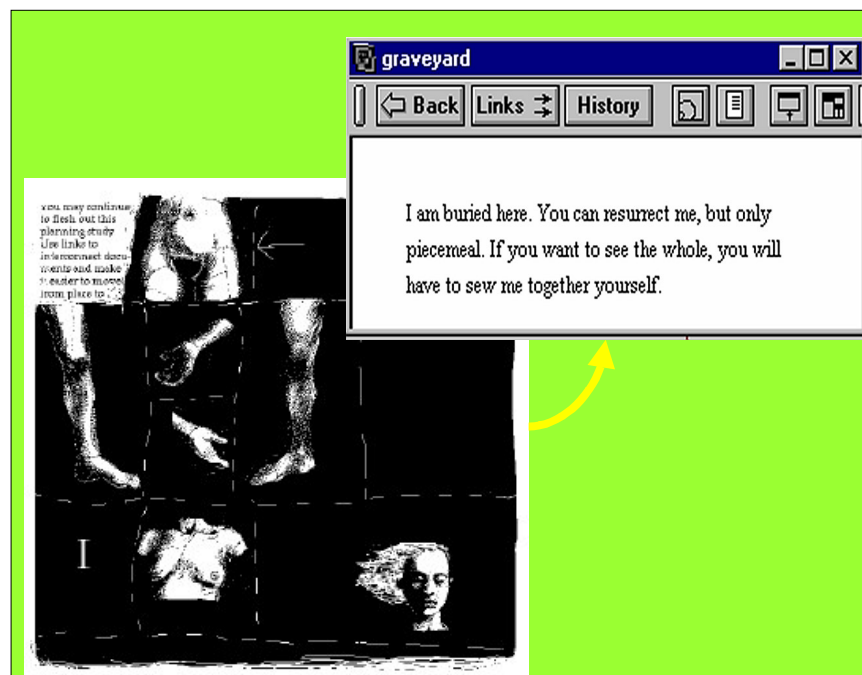
diario de su creación, escrito por una Mary Shelley fabulada; o la rocambolesca historia de una muñeca de trapo con vida que da nombre a la obra en su conjunto, *Patchwork Girl*. Esta sección es un *collage* de textos ajenos, cuya base es el cuento de *The Patchwork Girl of Oz*, de L. Frank Baum (1913), aderezado con citas de diversos autores como Cixous, Lyotard, Haraway, Deleuze y Guattari, o Lucrecio.



Esquema del *collage* titulado “Crazy Quilt” de *Patchwork Girl*.

Fragmentos de la obra original de Mary Shelley se entremezclan con la historias alternativas de *Patchwork Girl* y sus versiones femeninas del monstruo. A esto se añaden fragmentos de crítica feminista (Shaw y Darling, 1985; Showalter, 1986; Stafford, 1991), crítica en general o pensamientos

inconexos de la autora. Las fronteras entre la crítica literaria, el comentario autobiográfico, la fábula o la novela se confunden en los distintos nódulos del hipertexto, acortando el espacio entre uno y otro género, entre ficción y no-ficción, entre pensamiento y escritura, dejando al lector gran parte de la labor de organización que antes se consideraba una tarea propia del escritor.



Uno de los fragmentos de *Patchwork Girl* allude directamente a esta nueva labor del lector, que debe construir el mismo una visión de conjunto (“I am buried here. You can resurrect me, but only piecemeal. If you want to see the whole you will have to sew me together yourself” (*Patchwork Girl*: “Graveyard”)).

Tras este emborronamiento quizá se esconda la dificultad de reconciliar espacios autoexcluyentes, como es el espacio del “yo” y el del “otro”, la dificultad de transmitir sin distorsiones el pensamiento de uno en forma escrita y de llegar al otro. Cuando el sujeto lector es al mismo tiempo el autor y el contenido del texto, el medio literario parece haber reducido al máximo su

capacidad para la creación de un espacio intersubjetivo. Del mismo modo, la soledad del monstruo es fruto tanto de la experiencia de una realidad virtual que le excluye, como de la imposibilidad de acortar el espacio que le separa del otro (el monstruo no puede prescindir de la pantalla mediadora, el escondite o la protección que le ofrece la sombra). Shelley Jackson parece incitar a que sea el lector el que llegue a ella por su cuenta y riesgo, su “yo” se encuentra en el caótico laberinto de fragmentos y personajes, y el lector debe recomponerlo. Es un “yo”, sin embargo, que domina y controla cada fase de su lectura, todos nuestros pasos nos llevan de vuelta a ese “yo” autorial y a su desbordante personalidad. A pesar de este alarde de “ego”, el hipertexto se presenta como el lugar idóneo para esconderse, para ocultar la deformidad, la falta de belleza.

En la analogía entre el monstruo de Frankenstein y el ciborg lector, hay dos aspectos relacionados entre sí que merece la pena resaltar: el efecto de una lectura descontextualizada (racional, objetiva, idealista) sobre la construcción de la subjetividad y la tendencia al solipsismo del lector solitario. Estos dos aspectos llevan al extremo las posiciones objetiva y subjetiva respectivamente, situando el proceso de lectura al margen de un contexto social y cultural.

El ciborg lector, en su faceta más idealista y racionalista, representa también el lado oscuro de las fantasías de conocimiento absoluto y de perfeccionamiento individual del ser humano. Como el Dr. Frankenstein reconoce, la criatura que ha creado, en su afán ciego por saber, parece ser su propio cadáver resucitado, un demonio suyo que regresa del mundo de los muertos para revelarse contra todo lo que él ama (“nearly in the light of my

own vampire, my own spirit let loose from the grave, and forced to destroy all that was dear to me” (49)). El mundo de los muertos del que emerge Victor en su viaje hacia el conocimiento es el mundo de las abstracciones, de las ideas desprovistas de corporeidad, de los ideales y los absolutos, que al materializarse en un cuerpo revivido por su propia mano, pierden su belleza y se convierten en un gigante informe y de fealdad atroz.

El pecado original del creador de “vida” artificial es, según la diseñadora de inteligencias artificiales Phoebe Sengers (1996), el de concebir un sujeto autónomo cuya existencia permanece fuera de cualquier red de significados pre-existentes. Sin embargo, es imposible crear sin proyectar o reproducir una determinada visión de mundo. Podríamos decir que una de las principales redes de significado que marca la identidad del sujeto es la narrativa edípica y, por tanto, ninguna criatura está libre de los prejuicios de sus progenitores.

La criatura de Mary Shelley es también el fruto de los prejuicios de su creadora que, a pesar de concebir un ser capaz de aprendizaje autónomo, no puede evitar imbuir las percepciones del monstruo de juicios *a priori*. El monstruo es un ser programado con los ideales de belleza y felicidad de la autora, pero separado de la realidad que le envuelve por su carencia de vínculos con otros seres, lo cual provoca una asimilación distorsionada de todo lo que le rodea.

Abandonado en el momento de su creación, este ser forma su idea del mundo desde la distancia. Mediante la observación de la familia De Lacey, el

monstruo se enamora de un ideal de belleza que no corresponde a su naturaleza. Asimismo, aprende un lenguaje que tampoco le pertenece, pues en ese lenguaje no hay un espacio para él, como demuestra el hecho de que durante toda la narración esta criatura permanece sin nombre. Atrapado en su cuerpo, el monstruo es presa de su propia subjetividad, una subjetividad sin anclaje, orientada hacia unos ideales de belleza y felicidad imposibles. El momento de reconocimiento en el espejo, según Lacan una etapa fundamental en la constitución de la psique, es para este ser sin padre ni madre natural el comienzo de su incapacidad para sentir empatía hacia el otro, con el cual no puede nunca llegar a identificarse:

I had admired the perfect forms of my cottagers –their grace, beauty, and delicate complexions: but how I was terrified, when I viewed myself in a transparent pool! At first I started back, unable to believe that it was indeed I who was reflected in the mirror; and when I became fully convinced that it was in reality the monster that I am, I was filled with the bitterest sensations of despondence and mortification. Alas! I did not yet entirely know the fatal effects of this miserable deformity (76).

La perfección física y psíquica de la familia De Lacey es el producto de la idealización fantástica de la autora, mientras que su monstruo es la materialización de todos sus miedos de inadaptación, fealdad, deformidad, y corrupción. Tras la historia de Frankenstein se haya la lectura misógina de otro nacimiento sobrenatural. Mary Shelley en este pasaje reconstruye la escena de la creación de Eva en el *Paraíso Perdido* de Milton, invirtiendo todos los términos. A diferencia de la Eva de Milton, Shelley crea a un ser que, antes de verse reflejado en el espejo del lago, ve figuras a través de una rendija. Su

momento de reconocimiento está teñido por el prejuicio de una visión anterior que no tiene relación alguna con su realidad.

Privada de un momento de identificación con la madre, la criatura busca una respuesta a sus preguntas en la lectura, sin embargo, la falta de contacto con otros seres humanos le impide integrar lo aprendido en una red de significados más amplia que la puramente textual.

As I read, however, I applied much personally to my own feelings and condition. I found myself similar, yet at the same time strangely unlike the beings concerning whom I read, and to whose conversation I was a listener. I sympathized with, and partly understood them, but I was unformed in mind; I was dependent of none, and related to none. 'The path of my departure was free;' and there was none to lament my annihilation. My person was hideous, and my stature gigantic: what did this mean? Who was I? Whence did I come? What was my destination? These questions continually recurred, but I was unable to solve them (86).

Esta escena de completa soledad, en la que un ser se cuestiona su origen, forma parte del tropo literario del ciborg y del clon, ejemplares únicos en su especie. Pero también, la situación de desamparo del monstruo simboliza la del ser humano en busca del sentido de la vida, es la imagen de un hombre solitario observando las estrellas. Abrumado por un universo cuyos límites desconoce, el hombre no puede contextualizar su posición. La experiencia de la vida es como un texto del que se desconoce su contexto, y por tanto no se le puede otorgar ningún significado.

El alimento de este nuevo ser, los libros, son mensajes que, al ser leídos en soledad, redundan en la misma descontextualización que le enferma. La lectura inicial del monstruo, al igual que la de un lector inexperto, es sumisa pues se caracteriza por una relación demasiado estrecha con el texto, en la que

prima una identificación profunda con los personajes y escasea una postura crítica o distanciada frente a lo leído. Como expresa el monstruo en relación a su lectura de *El Joven Werter*: “I did not pretend to enter into the merits of the case, yet I inclined towards the opinions of the hero, whose extinction I wept, without precisely understanding it” (86).

A menudo se repite la idea de que el monstruo no es capaz de entender apropiadamente lo que lee. Al igual que el resto de los textos, el nuevo hombre lee *El Paraíso Perdido* (lectura que provoca emociones profundas en él), como si fuera una historia verdadera, pues es incapaz de distinguir entre ficción y realidad, sentido metafórico y literal.

Es con el diablo con quien se siente profundamente identificado, ya que comparte con él sus sentimientos de envidia. Como el ángel caído, el monstruo descubre a través de la lectura del diario de Victor Frankenstein, los designios de su creador: “in language that painted your own horrors, and rendered mine ineffaceable. I sickened as I read”. Ya no hay escapatoria posible dentro de la ficción. Esta lectura le enfrenta con el trauma del conocimiento que le expulsa de su inocencia, del Edén que es la casa de los De Lacey, y le precipita hacia un camino lleno de perversidad.

El aprendizaje de Mary Shelley también estuvo profundamente marcado por su lectura del *Paraíso Perdido* de Milton. Como han destacado Sandra M. Gilbert y Susan Gubar⁹, *Frankenstein* es una versión de un pasaje misógino

⁹ En palabras de Gilbert y Gubar: “It is as a female fantasy of sex and reading, then, a gothic psychodrama reflecting Mary Shelley’s own sense of what we might call bibliogenesis, that *Frankenstein* is a version of the misogynistic story implicit in *Paradise Lost*” (“Mary Shelley’s Monstrous Eve”, 228).

contenido en el *Paraíso*, en concreto la escena de la creación de Eva. Milton reconstruye la historia de este primer ciborg en femenino aludiendo a otro mito, el de Narciso, pues el origen de todo el mal que habita en Eva es precisamente su vanidad. La narración en primera persona de Eva es la versión opuesta del despertar del monstruo de Mary Shelley¹⁰.

Eva se contempla a sí misma primero y se encuentra deseable y hermosa, se enamora de su imagen, y más tarde huye de Adán, que le parece inferior a ella en belleza¹¹. Será esta vanidad, junto con su ansia de conocimiento y belleza, la que llevará a ambos a ser expulsados del paraíso.

¹⁰

That day I oft remember, when from sleep
 I first awak't, and found my self repos'd
 Under a shade on flours, much wondring where
 And what I was, whence thither brought, and how.
 Not distant from thence a murmuring sound
 Of waters issu'd from a Cave and spread
 Into a liquid Plain, then stood unmov'd
 Pure as th' expanse of Heav'n; I thither went
 With unexperienc't thought, and laid me downe
 On the green bank, to look into the cleer
 Smooth Lake, that to me seemd another skie.
 As I bent down to look, just opposite,
 A Shape within the watry gleam appeerd
 Bending to look on me, I started back,
 It started back, but pleasd I soon returnd,
 Pleas'd it returnd as soon with answering looks
 Of sympathie and love, there I had fixt
 Mine eyes till now, and pin'd with vain desire,
 Had not a voice thus warnd me, What thou seest,
 What there thou seest fair Creature is thy self,
 (PL 4. 449-68)

¹¹ Till I espi'd thee, fair indeed and tall,
 Under a Platan, yet methought less faire,
 Less winning soft, less amiable milde,
 Then that smooth watry image; back I turnd,
 Thou following cry'st aloud, Return fair Eve,
 (PL 4. 477-481)

En un principio, Mary Shelley desnuda de vanidad a su monstruo, que se siente inferior a los seres humanos que observa (una posición que quizá refleje los sentimientos de la escritora frente a sus propias habilidades literarias, en comparación con la de los grandes genios Shelley o Byron, que tenía por compañeros cercanos, como ha sugerido el crítico Robert Kiele¹²). Se podría decir que la criatura comienza siendo un lector sumiso, para convertirse más adelante en un lector dominante, que escribe el destino de sus víctimas. Pero este cambio no elimina el espacio que antes le separaba del otro.

La falta de intersujetividad vuelve a la moral obsoleta, y relativiza todas las acciones del sujeto, pues el significado que estas acciones tengan para el individuo sólo tiene como referente la realidad del dolor o placer físico que le provocan, y no la experiencia que de ellas perciba el otro. Como observa el monstruo:

“The cottage of my protectors had been the only school in which I had studied human nature. (...) I felt the greatest ardour for virtue rise within me, and abhorrence for vice, as far as I understood the signification of those terms, relative as they were, as I applied them, to pleasure and pain alone” (87).

Tanto en su desesperación por ser aceptado como en su venganza hacia el que le rechaza, el monstruo desecha una lectura reflexiva que le lleve a sí mismo y, por el contrario, se sume en la desesperación del prejuicio. Paralelamente, el Dr. Frankenstein está a su vez atrapado por un secreto que no comparte con nadie hasta que encuentra a Robert Walton.

¹² Según el crítico Robert Kiele, *Frankenstein* “is an instance of genius observed and admired but not shared, *The Romantic Novel in England* (Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1972, p.161), citado por Sandra M. Gilbert y Susan Gubar, p. 226.

La narración fluye cuando los personajes encuentran un interlocutor: la hermana, el amigo, el creador, y abandonan sus prejuicios y miedos de ser rechazados por el otro. El drama de Frankenstein y de su creación se basa en el aislamiento al que se ve abocado el sujeto, ya sea por su extrema fealdad o por su sentimiento inconfesable de culpa. En el primer caso, el cuerpo sobreescribe la belleza interior y las buenas intenciones, en el segundo el hermoso cuerpo esconde un espíritu llevado a su ruina por el ansia de conocimiento. No hay transparencia o coherencia entre la mente y el cuerpo, división que se vive como una carga insostenible.

En *Frankenstein*, la relación amorosa que tienen Victor y Elizabeth se ve yuxtapuesta por la petición del monstruo de que le fabriquen una mujer a su imagen y semejanza, la única que podría amarle y hacerle compañía, pues a su vez no tendría a nadie más que la quisiera. Hechos de la misma condición, una condición basada en el rechazo del resto de la humanidad, podrían tener la esperanza de una vida digna.

La interpretación que se podría hacer de este deseo oculto tras las maquinaciones del monstruo, es que el amor es imposible, ya que el monstruo a quien realmente ama y admira es a la familia De Lacey, y a sus bien parecidos miembros. En esta familia, apariencia externa y vivencia interna parecen ir de la mano, sin fisuras que causen horror al que les conoce. Hay una correspondencia entre cuerpo y alma. Lo opuesto ocurre en el caso del monstruo, quien, a pesar de ser repudiado por su creador en el momento mismo de su creación, es de naturaleza amable y tiene aspiraciones nobles. Sin

embargo, su imagen externa transmite un mensaje de amenaza y horror que bloquea cualquier acercamiento. Sólo el padre ciego puede entablar una conversación sin prejuicios con el monstruo.

Tanto dentro como fuera de la ficción, apenas protegido por la pantalla, el ser humano (y en especial la mujer) continúa preso de la aparente incongruencia existente entre la forma y el contenido, entre lo ideal y lo concreto. La cibercultura promueve domesticar los sentidos para que el sujeto no tenga así que enfrentarse a los miedos profundos de los que surge esta dislocación, permitiéndole proyectar una imagen de sí mismo que esté de acuerdo con sus expectativas de perfección. Es una constante en las narrativas digitales el tratamiento del cuerpo como un impedimento, cuyos sentidos naturales acaban traicionando al individuo, que se horroriza al intuir su propia condición de materia corrompible. La fealdad del monstruo, producto de su origen de ultratumba, representa el horror del mortal frente a la muerte. Es esta realidad traumática, el reconocimiento de la propia mortalidad, la que se reprime día a día mediante la construcción de distintas ficciones, no sólo realidades virtuales en las que evadirse conscientemente sino también realidades cotidianas que se han hecho “habitables” a base de ocultar o distraer al sujeto de su vulnerabilidad (y por tanto son también ficticias, como puntualiza el crítico Slavoj Žižek).

Según Žižek, el otro en esta historia de sujetos fabricados sigue siendo la mujer, pues es sobre ella que el hombre refleja su propia corrupción, la tendencia a lo indeterminable, al desorden y al caos. Como afirma Žižek; “The

Real whose exclusion is constitutive of what we call “reality”, virtual or not, is ultimately that of woman” (22). Incluso cuando Mary Shelley utiliza una figura masculina para representar sus miedos, su fantasía pseudo-científica ataca a lo más profundo de la feminidad, ya que vuelve a la mujer obsoleta. Su trasgresión del orden natural de la reproducción humana erradica lo femenino y da a luz a su pesadilla.

La fisonomía de la mujer, que durante tanto tiempo ha sido el símbolo de la impureza, parece resistirse a la reconstrucción cibórgica, a menos que se elimine su función reproductora, y su naturaleza de significado abierto y permeable. Las múltiples representaciones de androides femeninos estilizan su cuerpo hasta crear una figura estéril y pulida, hermosa y perfecta en el sentido matemático del término, como pueda serlo una esfera, pero núbil.

La obra de Shelley Jackson arranca de una nueva lectura de *Frankenstein* a raíz de las cuestiones planteadas por la crítica feminista, las cuales denuncian el modo en que los prejuicios científicos sobre el cuerpo femenino y su biología se han trasladado al campo de la creación literaria de la mujer. La imposición de un ideal de belleza, proyectado tanto sobre la imagen de la mujer como sobre el texto literario, es el tema principal que unifica las distintas partes de *Patchwork Girl*¹³.

¹³ BEAUTY (*Patchwork Girl*, “The Body of the Text”):

“I can’t tug on the threads of my stitchery and bunch myself into a ball. If beauty is a sphere I am not beautiful.

Maybe beauty is a marble stuck in the craw of Eros. Maybe I’m the awkward, intrusive waitress, schooled in Heimlich maneuvers, who pops the eternal sphere from the clogged and reddened baby. Let beauty fly shining, over the dishes, the goblets, the wreathed heads, let it roll amidst spilt nectar and the sandaled feet with splendid arches, and nestle against the leg of a chair, in a dent in the carpet. But I would like to confess that I still love the sphere. I adore it, shining among the dust bunnies. I watched where it went, and under cover of a dropped

A diferencia del personaje de pesadilla de Mary Shelley, la muñeca de Jackson, acepta con alegría su naturaleza monstruosa, revelándose con su actitud positiva y vitalista en contra de los designios de su creadora¹⁴, que esperaba que su falta de belleza la hiciera sumisa. Su rebeldía le hace enfrentarse también con los comentarios vejatorios del Gato de Cristal, experto crítico de arte, que le recuerda las palabras de Dufresnoy respecto al efecto “chocante y bárbaro” que produce la mezcla de fragmentos y colores. Irónicamente, el gato compara a la horrible muñeca de trapo, hecha de retales, con el hipertexto: “the impious marriage of graphic symbol and letter bred teeming monsters of language” (*Patchwork Girl*; “Crazy Quilt”; At the mirror). Frente a esta crítica anticipada de la obra que ella misma protagoniza, la muñeca de trapo le contesta:

“I expected this reception,” she replied.

“The civilized Thebans enacted a law commanding idealization in art. Digressions toward outlandishness were legally punishable. But horrid?” said the daemon. “Why, I’m thoroughly delightful. I’m an original, if you please, and therefore incomparable. Of all the comic, absurd, rare and amusing creatures the world contains, I must be the supreme freak. Who but poor Margolotte could have managed to invent such an unreasonable being as I? At first I started back, unable to believe that it was indeed I who was reflected in the mirror, but when I became fully convinced that I was in reality the monster that I am, I was glad –I’m awfully glad!- that I’m just what I am, and nothing else.”

dishtowel I might stoop and pick it up, something to fondle in my pocket while I work”.

¹⁴ “But when my housework girl is brought to life she will find herself of so many unpopular colors that she’ll never dare to be rebellious or impudent” (*Patchwork Girl*; “Crazy Quilt”; Beauty Patches).

El alarde de la criatura respecto a su originalidad, y la aceptación de su propia monstruosidad, es un indicio de que la voz de la escritora ha adquirido una nueva seguridad en su papel de autora, creadora de demonios, y sujeto monstruoso al mismo tiempo. Como escritora, Jackson es consciente de sus propias limitaciones, pero también del derecho a tener una voz propia, aunque esta voz se desvíe inevitablemente del ideal artístico. El concepto de género es uno de los muchos ideales que se trasgreden en su obra, en la que el trabajo de crítico se confunde peligrosamente con el de novelista, el personaje con la autora, la autora con su mentora literaria, la misma Mary Shelley resucitada de entre los muertos...

En el siguiente fragmento del texto de Jackson observamos cómo la ficción se convierte con frecuencia en metaficción. En esta escena, la criatura de *Patchwork Girl* reacciona con furia frente a la imposición del monstruo de Frankenstein de que le fabriquen una compañera, y se alegra de que ella misma no haya nacido bajo esas condiciones. Pero al mismo tiempo el pasaje puede leerse como un alegato a favor de la escritura en red utilizada por la autora:

(I told her [Mary Shelley] to abort me, raze me from her book; I did not want what he wanted. I laughed when my parts lay scattered on the floor, scattered as the bodies from which I had sprung, discontinuous as I myself rejoice to be. I danced in front of the disassembly, and vertebrae rolled to the four corners of the wood floor, I wrapped my intestines around my neck and wrists and sashayed about, I pitched my bladder against the wall. She watched me with half-fearful amusement. She was always proper, but there was a fierce hunger under her stays. My hijinks did not make it through the wrought iron flourishes of her prose, but they can be glimpsed in the paisley of its negative spaces, a hurly-burly of minced flesh and gouts of blood.

To be linked to the chain of existence and events, yes, but bound by it? No. I forge my own links, I am building my own

monstrous chain, and as time goes on, perhaps it will begin to resemble, rather, a web).

El sujeto femenino se revela frente a las ataduras de sus circunstancias existenciales mediante la escritura, y para ello, rompe también con los moldes de un género determinado y abraza la estructura monstruosa de la escritura en red. La reflexión que cabe hacer es si, en este acto revolucionario, no se está también rompiendo uno de los principales contratos con el lector, por el cual el escritor juega a ajustarse a un género determinado y, por tanto, al cúmulo de expectativas qué dicho concepto evoca en su lector.

Volviendo al medio impreso tradicional, observamos cómo la cibercultura y su particular revisión del mito de Frankenstein también ha hecho mella en el tipo de cuentos populares que se escriben. El relato de Stella Duffy, *It came in a box*¹⁵, da otra vuelta de tuerca al tema de la fabricación de un ser artificial que satisfaga los deseos de su creador. En este caso, Duffy invierte los términos de la historia de amor y ciencia ficción más breve jamás contada - según Jeff Renner: “Boy Meets Girl/ Boy Loses Girl/ Boy Builds Girl”¹⁶- pues ahora es la mujer la que construye a un hombre para su propio *divertimento*. Gracias a la tecnología digital, la protagonista se dispone a gozar de las nuevas posibilidades de uso y abuso que ofrece el ciberespacio. Pero la transformación del Otro en un objeto, fabricado a base de fragmentos escogidos y perfectos,

¹⁵ Relato publicado en la colección *The New English Library Book of Internet Stories*.

¹⁶ “The Shortest Science Fiction Love Story Ever Written”, recogida en el artículo de Petter Fitting “Futurecop: The Neutralization of Revolt in *Blade Runner*” (SFS # 43, November, 1987: 138).

tiene a la postre consecuencias terribles para el propio sujeto. Todo está bajo control pero, evidentemente, algo falla.

Stella Duffy ironiza a través de este relato sobre las promesas de felicidad publicitaria que giran en torno a la tecnología informática, dando pie a un cuento fantasmagórico. Todo comienza el día en que la protagonista compra su primer ordenador:

The nice man said this would help, this would open up new worlds for her. He said this would take her outside of herself, promised far-reaching arms and smiling faces. Promised a global warmth to envelop her cool heart. She wanted that comfort, prayed to go far beyond herself. But she did not want to leave her room. This would be a shining ark to transport her beyond fear, proof against fire, flood and acts of God. This was the same as an act of God. This was a chance to begin again (2001: 18).

El vendedor promete que el ordenador le permitirá viajar sin moverse de casa, romper la barrera del yo sin salir de sí misma, sentir el calor de la cordialidad sin esforzarse en cultivar la amistad. En definitiva, la conexión a la red global de ordenadores aparece en su vida como una luz que ilumina el camino hacia una unidad primigenia, pero sin renunciar al yo.

La nueva Eva electrónica sueña con construir al Adán perfecto gracias a Internet, donde va adquiriendo una a una todas las piezas mediante la compra electrónica y la entrega a domicilio:

From the Internet she would collect all the right pieces. Scanned and strained and stored and collated. There too, she would gather the words, the spells and incantations and whispers of yet unspoken words (23).

Una vez que el hombre perfecto respira su primer hálito de vida, y yace satisfecho a su lado, ella se da cuenta de que no desea una fusión con ese ser,

sino que quiere mantenerse separada. No puede asumir que el hombre que ella ha creado tenga sus propias necesidades y apetitos:

He is holding her, hugging her close, whispering love and endearments and sweet nothings that are too much of everything and she has not meant this. This is not her wish, he is too close, too much. Too real (28).

Así que lo destruye, y devuelve sus piezas mientras que todavía están en garantía. Pero el lector sabe que se ha cometido un terrible asesinato. “Virtual blood was no less red” (29). En este relato, Duffy vuelve a poner de manifiesto las incongruencias del deseo humano: su necesidad de amor, y su miedo a la fusión con el otro. El ego triunfa sobre el amor, pues amar implicaría la aceptación tanto de las limitaciones propias como de las ajenas, un acto de humildad que está en oposición manifiesta frente a las promesas de omnipotencia y omnipresencia de las que se nutre la cibercultura.

El aislamiento del lector, que el monstruo de Frankenstein lleva a sus extremos más terribles, tiene que ver con su miedo de ser aceptado por el otro, con una relación ambigua de atracción y rechazo hacia su propio cuerpo, y la aceptación sumisa (por su falta de distanciamiento crítico) de la protección de la pantalla para mediar la comunicación, una mediación cuyos efectos desconoce.

El mito de *Frankenstein* nos sirve, por tanto, para ejemplificar el caso de un sujeto lector, cuyo aislamiento le lleva a la caída en el solipsismo, un riesgo que amenaza de igual manera al lector solitario frente a la máquina. Nos

encontramos en ambos casos ante un proceso de lectura que puede derivar en una construcción de la subjetividad carente de intersubjetividad, esto es, donde el lector no puede contrastar sus percepciones con el otro fuera de la construcción virtual del ciberespacio, o fuera del texto.

El problema de sustituir por completo el contacto fuera del ciberespacio por el telecontacto es precisamente el de ceder ante la necesidad absoluta de control sobre nuestra realidad, de ser continuamente escritores del texto. Por el contrario, la realidad fuera del ciberespacio se percibe como indeterminada, inconsistente, cuerpos y mentes en difícil armonía, vulnerables, falibles. Frente a esta realidad indeterminada, el cibernauta puede escoger convertirse en el sujeto sádico que impone su visión de mundo, y qué mayor imposición que construirse a sí mismo, que convertirse en autor del propio texto que se está leyendo, de sus personajes; o bien, puede agudizar de nuevo sus habilidades lectoras, reciclarlas, para intentar acomodarse en un texto ajeno, desbordante, monstruoso, como pueda ser el hipertexto. De nuestra postura crítica frente a los textos que vienen dependerá nuestra habilidad para leerlos, no como el monstruo, que en su venganza decide tomar las riendas de la narración y determinar el destino de sus personajes, sino como la muñeca de trapo, que es capaz de reconocerse en la monstruosidad y regocijarse frente a su originalidad.

CONCLUSIÓN: UN MAPA CONCEPTUAL E IDEOLÓGICO DE LA

CIBERCULTURA

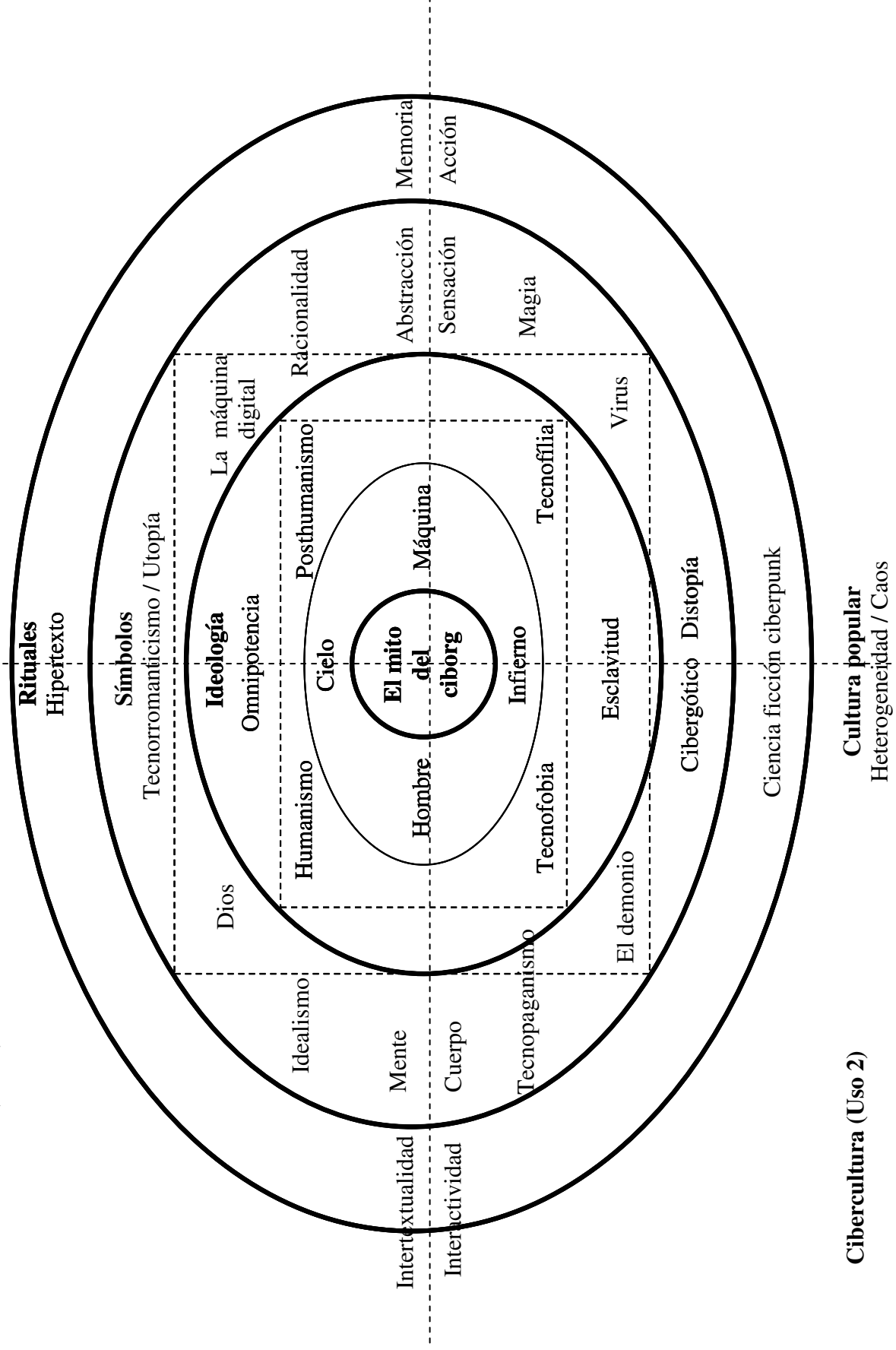
Tras finalizar nuestro largo viaje por los caminos del ciberespacio – un espacio tan real como imaginario, tan digital como impreso-, nos gustaría ofrecer una visión retrospectiva de nuestra experiencia como lectores en busca de la cibercultura: una nueva cultura que hemos localizado a caballo entre el entramado informático creado por la razón tecnológica y el universo popular de los mitos y las leyendas. Para ello hemos trazado un mapa conceptual e ideológico de la cibercultura que esperamos pueda servir de guía (Fig.1).

La estructura de nuestra particular cartografía de la cibercultura representa el proceso de exploración que hemos seguido en este estudio, el cual ha constado de las siguientes partes:

- Parte I: Raíces (capítulos 1 y 2).
- Parte II: Rituales (capítulos 3 y 4).
- Parte III: Símbolos (capítulos 5 y 6).

Tras realizar un estudio de las raíces de la cibercultura –de sus orígenes y de las comunidades que la pueblan-, hemos analizado la naturaleza de sus rituales -de las prácticas de lectura y escritura que producen y perpetúan la cibercultura –, para más adelante poder identificar la manera en que el universo simbólico de la cibercultura organiza sus metáforas o símbolos principales en las narrativas que a su vez la sustentan.

Fig.1 Cibercultura (Uso 1)



Cibercultura (Uso 2)

Cultura popular

Heterogeneidad / Caos

Cultura académica

Homogeneidad / Orden

Raíces

En el centro de nuestro diagrama se encuentra el mito esencial que sirve de base a las narrativas de la cibercultura: el mito del ciborg. A partir de él, se genera la ideología o mundo de las ideas de la cibercultura, el núcleo a partir del cual se construye todo el entramado teórico y filosófico que viene a instaurar un nuevo tipo de sujeto lector y escritor en alianza con la máquina.

En el capítulo uno, comenzando por la capa más externa, distinguimos dos usos distintos de la palabra “cibercultura”, los usos 1 y 2, que son el reflejo de dos fuerzas ideológicas diferentes dentro de la cibercultura. Como ha observado Tim Jordan (1999), la primera batalla que se ha librado en el ciberespacio ha tenido lugar entre los usuarios normales, los cuales han dado forma a una miríada de comunidades virtuales, y la élite ciberculta, que controla las condiciones que permiten la existencia de esas comunidades en primer lugar. Se corrobora, pues, la existencia de dos tipos de comunidades diferentes dentro de la cibercultura, las cuales defienden intereses encontrados: por un lado, observamos la tendencia hacia el control centralizado mediante el tecnopoder y la jerarquización de conocimientos, y por otro, la lucha por lograr y mantener la libertad de acceso a la información y la expresión democrática.

La evolución paralela de la cibercultura académica y la popular refleja esta misma división, pues la académica representa a la cibercultura dominante, que aspira a localizar, definir, canonizar y, en definitiva, dominar la cibercultura como área de conocimiento, y la popular responde a los intereses del usuario común, reaccionando frente al aumento exponencial de complejidad que el mundo tecnológico plantea,

mediante la fabricación de mitos y leyendas que canalicen este conocimiento y le den un sentido vital y práctico.

Aplicando la articulación que hace Immanuel Wallerstein (1990) del concepto de cultura a la definición de “cibercultura”, encontramos que la cibercultura académica corresponde con el uso 1 de la palabra “cultura”, el cual se utiliza para atribuir una serie de características homogeneizantes a los miembros de una cultura, de la que quedan excluidas las personas del otro lado de determinada frontera, en este caso, de la frontera digital. La definición corriente o dominante de “cibercultura” distingue a los participantes de la comunidad cibernética como aquellos que utilizan Internet para crear una suerte de cultura. Esta definición aparece como neutral y por tanto tiene una función homogeneizante dentro del grupo, y diferenciadora con respecto a aquellas personas que no participan en el uso de Internet. Esta primera acepción de “cibercultura” representa los intereses de una fuerza centrípeta que tiende a establecer un orden jerárquico respecto de un centro.

Por el contrario, tanto el uso 2 de la palabra “cultura” de Wallerstein como la segunda acepción de “cibercultura”, utilizada dentro del ámbito de la cultura popular, se nutren de las divisiones y fronteras, pues representan a fuerzas centrífugas dentro de una sociedad, las cuales tienden hacia su atomización en millares de subculturas diferentes. La cibercultura popular y fronteriza se desmarca a propósito de la corriente central, dentro de la cual no encuentra cabida. Más que recalcar una cuestión de acceso a Internet, la cibercultura popular se hace eco de las diferencias sociales y

culturales ya existentes dentro de una sociedad que, lejos de haberlas superado, las ha trasladado a un territorio en cierta medida aun salvaje y sin colonizar: el ciberespacio.

Como vimos en el capítulo 2, la relación entre ambas esferas es compleja. La cibercultura académica y la popular se retroalimentan de tal modo que es difícil concebir la existencia de una de ellas de espaldas a la otra. La cibercultura se establece, pues, como un campo ideológico en el que distintas facciones compiten por establecer unas reglas del juego que determinen quiénes deben ser considerados miembros de la nueva cultura y cuáles son sus funciones y obligaciones dentro de ella. Utilizando la terminología de Bourdieu (1984), lo que se está formando es un *habitus* característico de la cibercultura, una manera no sólo de hacer las cosas o de comunicarse, sino también de percibir, pensar y categorizar. Culturalmente específico y naturalizado, el *habitus* se convierte en una condición necesaria para actuar y ser comprendido dentro de un entorno determinado y, al mismo tiempo, también es un modo de recepción y de lectura.

La aparición de diversas comunidades dentro de la cibercultura se debe a la evolución de *habitus* o modos de recepción diferenciados, pero que, al mismo tiempo, guardan importantes similitudes, las cuales, en un nivel superior, justifican su inclusión dentro de una misma cultura. Estas comunidades a menudo generan espacios que se excluyen mutuamente e interpelan a distintos tipos de lector. Pero, tanto si se trata de un lector culto y tecnológicamente alfabetizado, con un elevado potencial adquisitivo, como de un lector joven e hiperactivo, adulterado por el predominio de la imagen y la velocidad de los mundos virtuales, en ambos casos los lectores se han

familiarizado con un entorno que exige unas habilidades similares y han debido desarrollar estrategias de lectura que les faciliten su navegación a través de dosis ingentes de información. Las diferencias entre ambos grupos se encuentran en el tipo de estrategias utilizadas para este fin y en el tipo de objetivos de lectura que cada comunidad ha privilegiado.

El estudio de los distintos modos de recepción y prácticas de escritura forma parte de nuestra segunda fase de análisis (capítulos tres y cuatro), en la que hemos profundizado acerca de los rituales de lectura y escritura que han desarrollado la cibercultura académica y la popular, y que forman parte de su *habitus* particular.

Desde el ámbito académico, el inicio de la colonización del ciberespacio viene marcado por la entrada de la cibercultura como campo de estudio dentro del currículo universitario. Destaca su integración en una gran variedad de departamentos, siendo los Departamentos de Inglés los que ofrecen un mayor número de cursos. Hay dos modelos de texto, géneros o rituales de escritura, que reciben predominantemente la etiqueta de “textos propios de la cibercultura”: el hipertexto y la ciencia ficción ciberpunk. Llama la atención el hecho de que ambos modelos pertenecen ya a dos mundos diferentes, el digital y el impreso, y, sin embargo, son fruto de una inquietud artística similar.

En la batalla entre el texto impreso y el electrónico, hemos sido testigos de la presión que ejerce el mundo científico y tecnológico por definir de nuevo los términos que engloban el proceso de la comunicación, sin excluir el de la comunicación literaria. Los defensores del hipertexto como nuevo modelo de texto literario han

puesto de manifiesto la necesidad de revisar los significados de las palabras “lector”, “texto”, “autor”, “información”, “literatura”, “interactividad”, “lectura”, iniciando un debate en el que la tradición humanista se enfrenta en su propio terreno con las interpretaciones y conceptos del mundo científico.

En este trabajo, hemos destacado la función orientadora de la intertextualidad como modo de recepción característico de la cibercultura académica. La intertextualidad, como estrategia de lectura, es de gran eficacia frente a la sobrecarga informativa, ya que la red de conocimientos intertextuales que el lector culto traslada al medio digital actúa a modo de filtro o matriz, permitiéndole recuperar las referencias relevantes dentro de un mar de información banal, y contextualizarlas adecuadamente. Sin embargo, el modelo de lectura hipertextual cuestiona la validez de la facultad de la memoria del ser humano, al equipararla con las posibilidades de la máquina, y es quizá por esta razón que el texto hipertextual redundante y hace explícitas las conexiones intertextuales que forman parte del pasado del texto. El hipertexto, sin embargo, ofrece distintos niveles de lectura que no son accesibles a todos los lectores, y por ello, a menudo llega a frustrar o aburrir a muchos. El lector ideal del hipertexto sería una especie de lector ciborg, mitad hombre y mitad máquina, o, aplicando la metáfora de un modo más concreto, un lector que ha encontrado la manera de fusionar las inquietudes humanísticas por la literatura con las cualidades estéticas que un experto apreciaría en una programación informática.

De la cibercultura popular emerge un modo de recepción complementario, íntimamente relacionado con la noción de interactividad. La ciberlectura popular está

caracterizada por su naturaleza lúdica, de entretenimiento; privilegia la emoción de la exploración y del descubrimiento en detrimento de la orientación o lectura guiada; a diferencia de la cibercultura académica, está carente de objetivos de lectura concretos; transforma el material literario de desecho o de baja categoría en experiencia estética de primer orden mediante el humor y la transformación surrealista; es una lectura acelerada, sin lógica, que absorbe todo a un nivel subliminal a la espera de encontrar *a posteriori* el contexto adecuado de su reutilización e interpretación.

De tratarse realmente de un cambio en el modo de recepción, esta nueva forma de leer implicaría el tener que revisar el papel de la memoria y de la formación de horizontes de expectativas durante la lectura, pues el modo de interactuar con el texto recibiría un nuevo significado. El nuevo lector parece haber suplantado la necesidad de predecir relaciones de causa y efecto en relación con el contenido del texto, por una mayor atención hacia las estrategias de orientación espacial que le sitúen respecto a la estructura global del texto, y que le den pistas sobre sus secretos o programación oculta. La lectura sería, ahora más que nunca, un paseo por el laberinto.

Sin embargo, lejos de ser una nueva forma de lectura, resultado de la interacción entre el lector y el ordenador, la lectura (y la escritura) no-lineal es el legado de una sensibilidad artística que precede con mucho a la textualidad electrónica. El lector culto ya aprendió a leer de este modo de la mano de textos experimentales del Modernismo y el Postmodernismo, que llevaron a sus últimas consecuencias la pérdida de orientación de sus lectores y, de este modo, les impulsaron a hallar nuevas formas de interactuar con el texto.

No en vano el libro era, para McLuhan, la extensión del ojo, más que la de la memoria. El texto impreso se ha volcado en superar los límites de su propia linealidad física, que no virtual, abarcable por el ojo, transformando la sucesión en simultaneidad (Matussek,1998). De esta forma el medio escrito intenta trascender sus propios límites. A pesar de que la forma es lineal, el efecto que consigue la mirada del lector sobre un verso o una frase es de conjunto, de totalidad, incluyendo todas las relaciones de contigüidad y asociativas, las dimensiones de la analogía y la metáfora sobre las que se basa el juego del lenguaje.

Como exponemos en el capítulo cuatro, es ésta una diferencia radical que separa al texto literario tradicional del hipertexto. El escritor de literatura hipertextual todavía necesita descubrir el modo de llevar a un límite artístico las posibilidades expresivas del hipertexto. El escritor ciborg deberá encontrar la manera de transmitir ciertos presupuestos que sirvan de base para la negociación de significado entre el texto y el lector, pues el lector se haya desorientado aun en relación a los pactos de lectura que gobiernan esta nueva experiencia literaria.

A diferencia de lo que se pudiera creer a primera vista, la textualidad electrónica y ciberespacial no es la única forma de expresión literaria de la cibercultura, sino que los textos impresos de la ciencia ficción ciberpunk, estandartes de la cibercultura popular, ocupan un lugar privilegiado dentro de ella. En la nueva ecología de medios creada por la llegada del medio digital, los textos impresos continúan ejerciendo un poderoso influjo, fruto de su propia naturaleza tecnológica y cultural, pues no sólo ofrecen un lugar virtual de encuentro para multitud de lectores

sino que también se hacen eco de las inquietudes provocadas por el nuevo medio digital.

En la vertiente de la cibercultura popular, el conocimiento de la literatura de ciencia ficción ciberpunk forma parte del “habitus” del lector cibernauta, jugando un papel central a la hora de definir a la comunidad de ciberlectores y facilitar la cohesión del grupo. El texto impreso provee el material de base sobre el que se construyen comunidades virtuales de lectores y escritores, que comparten sus experiencias de lectura en el ciberespacio.

Mientras que la escritura hipertextual ha evolucionado a raíz de presupuestos teóricos y modos de recepción propios de la cultura académica, la ciencia ficción contemporánea se ha transformado para incorporar en sus páginas el nuevo universo simbólico perteneciente al ciberespacio, y acoger los nuevos hábitos de recepción de unos lectores cuyo gusto ha sido definitivamente modificado por su experiencia del medio electrónico. Como cualquier otro texto, el texto fantástico se produce dentro de un contexto social que determina su forma y contenido. Aunque el texto luche por liberarse de los límites impuestos por este contexto, creando una realidad alternativa y fantástica, qué duda cabe que no puede ser comprendido de manera aislada. La experiencia de diversos modos de interactuar con las máquinas - ya sea directamente con los ordenadores o con otros usuarios en el ciberespacio, con los videojuegos, con la realidad virtual, con la televisión y el cine- se integra dentro de un texto engañosamente sencillo, cuyos niveles de lectura profunda y crítica permanecen opacos al lector no iniciado en los entresijos de la ansiedad cultural que lo produjo.

El texto en todas sus dimensiones se reserva el derecho de excluir a aquellos lectores que nunca han reflexionado acerca de las consecuencias de nuestras construcciones y extensiones tecnológicas, en particular de este nuevo espacio ritual en que se ha convertido el ciberespacio, y que es el lugar de ceremonia en el que el lector de la nueva ciencia ficción debe enmarcar su lectura. En la ciencia ficción de finales de los años noventa, la ciencia y la tecnología son también temas que forman parte sustancial de la particular revolución frente a la que se sitúa el escritor, pues la propia textura de sus escritos compite con los nuevos estímulos que proporciona la tecnología digital para la interacción.

La ciencia ficción ciberpunk emula la intensidad que experimenta el cibernauta frente al ordenador, integrando el ciberespacio en una cosmovisión imaginaria. La prerrogativa del escritor de ciencia ficción en formato impreso se basa en esta habilidad para aportar esquemas, puntos de vista, donde insertar la información inconexa que el lector recibe de otros medios de comunicación. Esto implica una labor de reflexión profunda, de síntesis, de depuración, que hoy en día es más necesaria que nunca.

De un modo distinto pero con resultados similares al hipertexto, la ciencia ficción puede servir de vínculo de unión entre humanistas y científicos, pues también reclama un nuevo tipo de lector. Mientras que, en cierta medida, estas novelas basan su efecto en la ignorancia del lector acerca de las bases científicas sobre las que se construye su narrativa, son los iniciados en los misterios de la cibercultura los que pueden identificar con mayor interés los guiños del escritor. Por otro lado, estas

ficciones futuristas recuerdan al científico la necesidad popular de construir una mitología en la que integrar los logros de la ciencia, pues la información pura, “objetiva”, desprovista de una estructura en la que insertarla y dotarla de sentido, se vuelve virulenta.

El futuro parece haberse instalado en el presente, recordando al individuo su propia finitud en contraposición con la resistencia de las máquinas. En este contexto, el escritor de ciencia ficción sitúa al sujeto frente a un tiempo histórico que es del todo inconmensurable en relación al tiempo limitado de la biología humana. El género de la ciencia ficción tiene que ver con este deseo de trascender y unificar todos los tiempos, de desarrollar órganos de percepción capaces de situarnos en la temporalidad histórica. Este deseo también puede ser entendido como un deseo de narrativa, no desde un concepto raquíptico de linealidad, sino desde el intento, a través de la escritura, de dar representación a las múltiples temporalidades que habitan en nosotros y de construir un modelo que cree la fantasía de control sobre estas dimensiones temporales que se nos escapan.

Mientras tanto, el hipertexto literario se ofrece como alimento de un lector ciborg aun por llegar, para el cual el tiempo natural del ser humano no parece tener ningún sentido. Ante la llegada de un nuevo paradigma, en el que la capacidad del lector se mide frente a la potencia computacional de la máquina, es necesario reconocer ciertas cualidades literarias, principalmente la facultad de interactuar y de establecer relaciones intertextuales, como propias del lector, del lado orgánico, único e impredecible de esa máquina biológica que es el ser humano.

En este momento de transición entre la cultura impresa y la digital, la cibercultura surge como una nueva cultura lectora resultado del mestizaje de diversas formas de recepción. Este trabajo de tesis ha defendido el carácter híbrido de esta manifestación cultural, a caballo entre mundos opuestos y complementarios (el científico y el literario; el mundo “virtual” y el “real”; el orgánico y el de la máquina). La cibercultura nace de una comunidad dialógica; a medio camino entre las señales eléctricas que atraviesan el ciberespacio y las pulsiones de un cuerpo firmemente anclado a su materialidad; formada tanto por hábiles cibernautas como por los escritores ciberpunk (“los últimos mohicanos de la palabra escrita” (Piscitelli, 2002: 93)), tan viva en la pantalla del ordenador como en una “performancia” callejera, una fiesta tribal a golpe de sintetizador, o un ilustrado tatuaje.

Como hemos analizado en el capítulo cinco, de esta mezcolanza de manifestaciones culturales emerge de nuevo una dicotomía. El sello del Tecnorromanticismo, movimiento de cariz idealista y utópico respecto a las nuevas posibilidades tecnológicas, viene asociado al concepto general y académico de cibercultura. Por su parte, el Cibergótico da forma a la cibercultura popular, heterogénea y atomizada, a su vez, en una constelación de subculturas distintas: ciberhippies, ciberpunks, piratas informáticos, tecnopaganos, etc. El Tecnorromanticismo tiene que ver con el deseo de idealizar y racionalizar la cibercultura, mientras que su lado oscuro, el Cibergótico, representa la tendencia a transportar el mundo de los deseos, del cuerpo, al de la máquina. El Modernismo y el ideal de la Ilustración permanece como modelo del nivel macro o tecnorromántico, a

la vez que el Postmodernismo se encuentra a sus anchas en el nivel micro o cibergótico.

Uno de los tropos de la cibercultura tecnorromántica es la acentuación de la división mente/cuerpo, pues la mente, potenciada por el medio digital, adquiere una gran autonomía y se libera de los yugos de la carne. La comunicación ciberespacial ha transformado las coordenadas espacio y tiempo de tal modo que el cuerpo ya no se haya constreñido de la misma manera que antes. Lejos de haber superado la dicotomía mente/cuerpo característica de la tradición occidental, ésta se ha proyectado sobre la pantalla del ciberespacio. Las fantasías de trascendencia y unidad heredadas del platonismo se han trasladado al entorno tecnológico en un sueño de fusión con la máquina, una fantasía escapista en la que un nuevo cuerpo metalizado y omnipotente nos libera de la carga de nuestros cuerpos reales y nuestra finitud. Resulta paradójico que sean las máquinas inteligentes, productos de una visión materialista y empiricista del mundo, las que se utilicen ahora como herramientas espirituales. Sin embargo, la sustitución de Dios por la máquina inteligente dentro de la simbología tecnorromántica es una de las metáforas principales de la cibercultura. El pensamiento científico y su búsqueda de conocimiento acerca del mundo exterior acaba por toparse con la necesidad de explorar el mundo interior o espiritual, aunque sea a través de una realidad sintética y material.

El Cibergótico surge como movimiento contestatario frente a los presupuestos idealistas, abstractos y racionales del Tecnorromanticismo. Si el Tecnorromanticismo aporta una visión utópica de las posibilidades que ofrece la fusión con la tecnología, el

Cibergótico representa la cara oscura de esta hibridización cibórgica, en la que el ser humano, lejos de verse potenciado por la tecnología, se convierte cada vez más en un esclavo. La distopía del Cibergótico funciona de amalgamador para diversas y contradictorias subculturas dentro de la cibercultura popular. En cierto modo, es la distorsión hasta lo grotesco de la complejidad a la que ha llegado el discurso académico, en general, y científico, en particular. Dado el reduccionismo y la fragmentación a la que el empiricismo materialista ha llevado el análisis de la “realidad”, el Cibergótico busca estrategias para poder integrar los elementos oscuros que quedan más allá de la razón, en un espacio en el que magia y ciencia se unan.

La imaginación gótica regresa en su papel de socorrido recurso interpretativo, de vieja estrategia de lectura mediante la cual el lector traduce a un lenguaje esotérico todo aquello que no puede integrar racionalmente, pero que presiente como una amenaza poderosa. El maligno, por ejemplo, se manifiesta en forma de virus informáticos, los cuales tienen, en la ficción futurista, la capacidad de llevar a la muerte o a la locura a aquellas personas que por su íntima relación con la tecnología (como los implantes craneales para acceder al ciberespacio, etc.) se han vuelto más vulnerables a sus ataques. De esta manera, la ciencia ficción ciberpunk transmite su particular moraleja respecto a los peligros que acechan al nuevo lector. La lectura en el ciberespacio puede ser una actividad peligrosa, pues el sujeto queda expuesto ante códigos secretos, manipulaciones, robos y todo tipo de información virulenta que se absorbe de manera subliminal.

Como vimos en el capítulo seis, las enfermedades mentales de la esquizofrenia y la paranoia sirven de modelo a la hora de definir los nuevos hábitos lectores. El sujeto recibe una identidad fragmentada por los abismos que separan las realidades dentro y fuera del ciberespacio: el mundo abstracto de las fórmulas matemáticas y el de las sensaciones corporales; el texto programado e invisible, y el texto visible; el deseo de unidad y trascendencia, y el inevitable regreso a la inmanencia de la mente en el cuerpo, a la heterogeneidad de un organismo vivo. La paranoia y la esquizofrenia se convierten en modos de percepción que permiten la supervivencia del lector en un entorno sumamente complejo.

Establecidos los universos simbólicos del Tecnorromanticismo y el Cibergótico, pasamos a identificar la ideología que subyace a ellos. Ambos movimientos se encuentran en la encrucijada entre una postura humanista y otra posthumana, aunque en cada caso cabe argumentar lo que se sobreentiende por humano.

El Posthumanismo privilegia la creación de un nuevo humano de diseño, ya sea mediante la manipulación genética o mecánica, que libere al hombre actual de sus limitaciones (como la enfermedad o, incluso, la muerte), aunque esta postura signifique terminar con lo que se ha comprendido por “humano” hasta ahora. El Humanismo busca una concepción integradora de los valores humanos en la que lo tecnológico y mecánico no se utilice para dominar al hombre, sino que esté a su servicio, pues los sueños de liberación posthumanista entrañan, desde esta perspectiva, una concepción muy materialista y utilitaria del ser humano. A través del mito del

ciborg, el hombre posthumano busca la trascendencia en una visión puramente materialista de sí mismo, que se ha basado en la transformación de sus “limitaciones” físicas, y ha dejado de lado aspectos que el ser humano todavía no ha desarrollado con plenitud, como su capacidad de trascendencia espiritual. Se trata de un escapismo profundamente americano que rehuye las ideologías y deposita una fe ciega en los avances tecnológicos. Este materialismo idealizado forma parte del sueño americano desde Fitzgerald a Gibson.

El mito del ciborg, de la objetivación del cuerpo, lanza a los individuos a una búsqueda más allá de los parámetros conocidos: el ser humano debe replantearse en qué consiste su esencia frente a un modelo computacional, que él mismo ha construido y que amenaza con suplantarle más allá de lo necesario para el bienestar de todos los habitantes del planeta. En esta búsqueda de lo que es intrínsecamente humano y beneficioso para la especie, el individuo puede optar por la fantasía tecnorromántica de construir una fortaleza autosuficiente a través de la tecnología, repitiendo la historia de un narciso que se enamora de sí mismo, y cae en la tortura de su propio solipsismo. Desde el tecnopaganismo de la cibercultura popular, se promueve una vuelta a las raíces más ancestrales del ser humano, a la restauración de la dimensión ritual, a la comunión con los demás. El edén se sitúa en las civilizaciones pre-tecnológicas y, por tanto, también, pre-literarias.

La figura del ciborg -un ser híbrido en comunión con la máquina- como lector ideal, anuncia la llegada de un nuevo paradigma en los estudios literarios. Este cambio traerá consigo pérdidas inevitables en algún lugar. Ser conscientes de estas pérdidas y

dar testimonio de ellas será, por tanto, imprescindible para poder hacer una valoración justa de las ganancias obtenidas por la comunicación electrónica.

El hipertexto invita al lector a realizar una lectura fragmentada, aleatoria, inconexa, caótica. Ahora más que antes, la interpretación del texto está basada sobre un juego de azar, en el que hay demasiadas variantes como para poder determinar un significado unívoco o determinado. Cada lectura es una clónica de la anterior, siempre distinta y semejante a las demás, no ya porque sus lectores hayan acometido su labor con distintos ojos, sino porque ninguno realizó, objetivamente, el mismo recorrido.

A su vez, el ciberespacio es una construcción metatextual a gran escala, que corre el peligro de convertirse en una cacofonía de voces, un mundo en el que todos producen pero pocos se toman el tiempo de leer y de reflexionar. Pero, ¿cómo reflexionar, si reflexionar implica el dejar que un pensamiento extraño contamine nuestro pensar, se convierta en nuestro, se fusione con nuestro ser, cuando no podemos habitar en él, regresar a él o, simplemente, descubrirlo de entre la maraña de textos pre-fabricados para nuestro consumo personal e intransferible? El proceso de comunicación literaria se haya, pues, ante una nueva revolución, en la que la posibilidad misma de comunicación está siendo cuestionada.

El modo de enfrentarse a este problema ancestral acerca de la posibilidad de la comunicación, tanto de una experiencia estética como de cualquier otra, adquiere un nuevo matiz en el contexto de la cibercultura: de nuevo nos topamos con un análisis comparativo entre el modelo computacional y el humano. La cuestión central de la estética es, en último termino, analizar la relación entre ser y mundo: ¿Qué es la

belleza?, ¿Es un conjunto de cualidades objetivas del objeto, como la simetría o la proporción, que son percibidas por el ser humano como armoniosas y bellas?, ¿O es un sentimiento que surge del sujeto y de una forma determinada de mirar, de leer, de apreciar? ¿Es posible establecer las bases de un sistema de comunicación entre sujeto y objeto que defina la relación entre ambos y explique ese fenómeno?

La cibernética se enfrenta a un problema similar, ya que, al igual que ocurre con los seres humanos, una parte sustancial del estudio de las máquinas y de sus posibilidades de aprendizaje, se basa sobre el desarrollo y comprensión de sus sistemas de comunicación. Si se concibe al ser humano como un sistema cerrado parecido al de la máquina, éste actuará guiado por reglas propias, percibiendo el mundo de la manera en la que la organización de sus sentidos le permite hacer. El entorno exterior, la realidad, simplemente podrá provocar cambios determinados por las propiedades estructurales propias del sistema. Desde este punto de vista, el cuerpo aparece como una barrera insalvable que viene a representar todas las cadenas que impiden que el ser humano perciba la realidad de otras maneras, sin apreciar que es precisamente ese cuerpo el que nos permite percibir y reflexionar, en primer lugar.

Sin embargo, como Slavoj Žižek (1996) ha señalado, existe una diferencia importante entre el tipo de mecanismo autoreferencial de la máquina y el del ser humano, pues el círculo de pensamiento hermenéutico de la máquina no tiene un centro, mientras que el sujeto humano parte de su cuerpo y su circunstancia. Dentro de la computadora, no hay diferencia entre signo y referente, sujeto y objeto, no es posible determinar un origen y un fin en la labor interpretativa de un programa

informático. En cualquier caso, el punto de referencia viene marcado desde fuera del sistema, pues es el ser humano el que más tarde aportará un sentido determinado a la labor realizada por la máquina.

¿Qué ocurre cuando la responsabilidad de construir el mensaje del texto recae de manera absoluta sobre el lector, como sucede en la relación entre el programador y el sistema informático? La distancia entre lector y escritor se acorta hasta convertir ambos roles en el mismo. La práctica de la escritura y la lectura entendida como negociación de sentido con el otro comienza a desintegrarse. George Steiner aduce en su ensayo “Una lectura bien hecha” que “comprender una palabra es hacérsela comprender a otro, es llegar a un consenso con él” (1998: 32-33). La lectura bien hecha siempre será un acuerdo que, por muy transitorio que éste sea, implica la colaboración de dos humanos que utilizan un medio para comunicarse. La caída en el solipsismo del lector es también la caída en el solipsismo del escritor, que ya no busca negociar sus significados con nadie.

El mito de Narciso es el nudo gordiano del pensamiento del ciborg: un ser solitario contempla su imagen en el espejo de las aguas de un lago, y confunde su imagen con la de otro ser del que se enamora. Narciso muere al intentar llegar a ese otro. Para Marshall McLuhan (1964), más que la vanidad, el mito de Narciso representa los peligros de desconocer los efectos de los medios, desde este punto de vista, el pecado de Narciso no es quererse a sí mismo, sino desconocer cómo funciona un espejo. La pantalla del ordenador se convierte en el nuevo espejo en el que se mira el lector ciborg, ya que el lector accede al texto de sus deseos con tal velocidad y

facilidad que parecería que la pantalla le devuelve su propia imagen, junto con la de sus obsesiones y pasiones más profundas. Este mecanismo de lectura, mediante el ejercicio constante de la voluntad del lector, produce un movimiento circular que atrapa al lector/escritor en su propia subjetividad, es la caída en el solipsismo (del latín *sol-us*, sólo, más *ipse*, uno mismo) en el que uno mismo se convierte en el único objeto de conocimiento y el único objeto que realmente existe. Como ocurre en la historia de *Frankenstein*, la obsesión hacia sí mismos que sufren la criatura artificialmente concebida y su creador les lleva a ignorar la realidad que les rodea y poder contactar con los demás. Esta obsesión tiene su paralelismo en las formas de referencialidad que se utilizan para el diseño de inteligencias artificiales, cuyos procesos de retroalimentación crean círculos viciosos que impiden que éstas tengan dominio del contexto, de un entorno fuera de ellas.

El sueño de habitar para siempre dentro del ciberespacio, concebido como el mundo platónico de las ideas, implica un abandono del anclaje que proporciona el propio cuerpo y presupone la negación de la posibilidad de interpretación, pues lector e idea cohabitan en el mismo espacio de verdades absolutas. Es entonces cuando el cuerpo queda irremisiblemente relegado al estatus de sombra.

Están por emerger nuevas formas de literatura que doten de sentido a la compleja amalgama de sentimientos encontrados que forman el tejido de la vida hoy en día. El ser humano encontrará una salida artística que le permita sacar el mayor provecho de los medios a su alcance, sin por ello renunciar a una lectura encarnada en un cuerpo, a una literatura que le descubra la grandeza de su potencial como lector.

BIBLIOGRAFÍA

- AARSETH, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, Baltimore, Johns Hopkins Press, 1997. 3/7/03 <<http://www.hf.uib.no/cybertext/Ergodic.html>>.
- ADORNO, T. y Max Horkheimer (2002): *The Dialectic of the Enlightenment*, Gunzelin Schmid Noerr (ed.), Edmund Jephcott (trans.), Stanford, Stanford University Press.
- AGUIRRE, Joaquín M. (1997): "Reseña sobre Pierre Bourdieu, Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción", *Espéculo*, Nº 6, 3/08/97. 16/05/03 <<http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero6/bourdieu.htm>>.
- ALATRISTE, Sealtiel (1998): "El lector, los libros y la lectura", *Letra Internacional*, 59.nov.-dic., Madrid: 45-51.
- ALEXANDER, Bryan, *Cybergothic, the uncanny acculturation of the internet*. Mindjack Magazine. Issue: 04/01/2000. 31/10/03 <<http://mindjack.com/feature/cybergothic.html>>.
- ANDERSON, Daniel (1995): "Moulthrop and Kaplan argue against Halio's typographic bent" en "Not Maimed but Malted: Nodes, Texts, and Graphics in Freshmen Composition", *Computer Writing and Research Labs*, vol. 1, nº1, Austin, Universidad de Texas. 31/10/03 <<http://www.cwrl.utexas.edu/~cwrl/v1n1/article1/mkadvice.html>>.
- APPIGNANESI, R., y C. Garrat (1995): *Postmodernismo para principiantes*, Buenos Aires, Era Naciente SRL, Documentales Ilustrados, 1997.
- ARMITAGE, John (2000a): *Beyond Postmodernism? Paul Virilio's Hypermodern Cultural Theory*. 25/08/03 <http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=133>. - - - (2000b): "From Modernism to Hypermodernism and Beyond: An Interview with Paul Virilio", en J. Armitage (ed.), *Paul Virilio: From Modernism to Hypermodernism and Beyond*, London, Sage: 25-56.
- BAKER, James N. (1993): "The Presence of the Name: Reading Scripture in an Indonesian Village" en Boyarin, Jonathan (Ed.) (1993): *The Ethnography of Reading*, Berkeley, University of California Press: 80-97.
- BAKHTIN, Mikhail M. (1981): *The Dialogic Imagination: Four Essays*, M. Holquist (ed.), C. Emerson y M. Holquist (trans.), Austin, U of Texas P.
- BALLARD, J. G. (1973): *Crash*, New York, Farrar, Strauss & Giroux.
- BALSAMO, Anne (1995): *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*, Durham, Duke University Press.
- BARBER, B. (1992): "Jihad vs. McWorld", *Atlantic Monthly*, March, 53.
- BARCELÓ, Miquel (1997): "Ciencia especulativa: Ciborgs", 8/7/03 <<http://www.ciencia.vanguardia.es/ciencia/espec/es53.html>>.
- BARRON, Stéphan (2003): *Technoromantisme*, Paris, L'Hamarttan, Collection Esthétique.

- BARTHES, Roland (1980): *The Pleasure of the Text*, Richard Miller (tran.), Basil, Blackwell.
- BAUDRILLARD, Jean (1978): *Cultura y simulacro*, 6ª ed., Barcelona, Kairós, 2002.
- - - (1997): *Pantalla total*, Anagrama, Barcelona.
- BAUER, W. y Gibson, S. (1996): "Objects of Ritual" en M.A. Moser y D. MacLeod (Eds.), *Immersed in Technology. Art and Visual Environments*, Cambridge, MA, The MIT Press: 171-178.
- BAYM, Nancy K. (1999): *Tune In, Log on: Soaps, Fandom, and Online Community*, Thousand Oaks, CA, Sage.
- BEAUGRANDE, Robert-Alain de (1988): *Critical Discourse: A Survey of Literary Theorists*. Norwood, New Jersey, Ablex.
- - - y Wolfgang Ulrich Dressler (1981): *Introduction to Text Linguistics*. London, Longman.
- BELL, David y Barbara M. Kennedy (eds.) (2000): *The Cybercultures Reader*, New York, Routledge.
- BENEDIKT, Michael (ed.) (1991): *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, MA, The MIT Press.
- BERNERS-LEE, Tim (1999): *Weaving the Web. The Original Design and ultimate destiny of the WWW*, San Francisco, Harper, 1999.
- BLEICH, David (1978): *Subjective Criticism*, Baltimore: Johns Hopkins U P.
- - - (1986): "Gender Interests in Reading and Language" en Elizabeth A. Flynn y Patrocinio P. Schweickart (eds.), *Gender and Reading: Essays on Readers, Texts, and Contexts*, Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 1986: 234-266.
- - - (1988): *The Double Perspective: Language, Literacy, and Social Relations*, New York, Oxford UP.
- BLOOM, Harold (2000): *Cómo leer y por qué* (título original: *How to Read and Why*, New York, Scribner, 2000), Barcelona, Anagrama, 2000.
- BOLTER, Jay David (1991): *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- - - (1996): "Virtual Reality, Ekphrasis, and the Future of the Writing" en Nunberg, Geoffrey y Patrizia Violi (eds.) (1996): *The Future of the Book*, Berkeley, U.C. Press: 253-272.
- BOURDIEU, Pierre (1984): *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge, Mass., Harvard University Press.
- - -. (1985): *¿Qué significa hablar? Economía de los intercambios lingüísticos*, Akal/Universitaria, Madrid.
- - -. (1990): *The Logic of Practice*, Richard Nice (trans.), Stanford University Press.
- - -. (1997): *Razones Prácticas. Sobre una teoría de la acción*, Barcelona, Anagrama.
- BOWERS, C. A. (1988): *The cultural dimensions of educational computing:*

- Understanding the non-neutrality of technology*. New York, Teachers College Press.
- BOYARIN, Daniel (1993): "Placing Reading: Ancient Israel and Medieval Europe" en Boyarin, Jonathan (Ed.) (1993): *The Ethnography of Reading*, Berkeley, University of California Press: 10-37.
- BOYARIN, Jonathan (ed.) (1993): *The Ethnography of Reading*, Berkeley, University of California Press.
- - -. (1993): "Introduction", en *The Ethnography of Reading*, Berkeley, University of California Press: 1-9.
- BRANWYN, Gareth (1998): "Introducing *Beyond Cyberpunk*," *The Computer Lab*. 10/4/03 < http://project.cyberpunk.ru/idb/introducing_beyond_cyberpunk.html >.
- BRENT, Burt (1987): "Thoracobranchial Pterygoplasty Powered by Muscle Transposition Flaps", *The Artistry of Reconstructive Surgery*, St. Louis, C.V. Mosby Co.
- BROADHURST, Dixon y Eric J. Cassidy (eds.) (1998): *Virtual Futures*, Routledge, London.
- BRODKEY, Linda (1987): *Academic Writing as Social Practice*. Philadelphia: Temple University Press.
- BRODERICK, Damien (1995): *Reading by Starlight. Postmodern Science Fiction*. London, Routledge.
- BURNETT, Gary (2000): "Information Exchange in Virtual Communities: a Typology", *Information Research*, vol. 5, nº 4 (mes de julio). 18/05/03 <<http://informationr.net/ir/5-4/paper82.html>>.
- BURROUGHS, William S. (1959): *El almuerzo desnudo*, Martín Lendínez (trad.), Barcelona, Anagrama.
- BYRD, Don (1995): "Dead Linguistic Tokens and Unrepeatable Events", *SEHR*, vol. 4, issue 1: "Bridging the Gap: Where Cognitive Science Meets Literary Criticism". 28/04/03 <<http://www.stanford.edu/group/SHR/4-1/text/byrd.commentary.html>>.
- CABO, Fernando Aseguinolaza. "Poetry and Hypertext: The Sense of a Limit", *Reading in the Age of Media, Computers, and Internet, International Conference in Honor of Professor Wolfgang Iser's Work*, Sofia, 2000. 01/11/03 <<http://www.liternet.revoluta.com/iser/fernando1.htm>>.
- CADIGAN, Pat (1991): *Synners*, New York, Four Walls Eight Windows, 2001.
- CALABRESE, Omar (1987): *La era neobarroca*, Madrid, Anna Giordano (trad.), Cátedra, Signo e imagen, 1999.
- CARVER, Iris (Marzo, 1999): "Unscreened Matrix: K-Goths and the Crypt", 21/12/03 <<http://www.diskontent.net/K-punk.net>>.
- CARNOCHAN, Bliss (1995): "A View From Another Culture", *SEHR*, vol. 4, issue 1: "Bridging the Gap: Where Cognitive Science Meets Literary Criticism". 28/04/03 <<http://www.stanford.edu/group/SHR/4-1/text/carnochan.commentary.html>>.

- CASTELLS, Manuel (1993): "The Informational Economy" en Trend, David (ed.)(2001): *Reading Digital Culture*, Malden, Massachusetts, Blackwell:154-158.
- CAVALLARO, Dani (2000): *Cyberpunk and Cyberculture. Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press.
- CONLEY, Verena Andermatt (ed.) (1993): *Rethinking Technologies*, University of Minnesota Press.
- CONNER-SAX, Kiersten y Ed Krol (1999) : *The Whole Internet: The Next Generation*, (3rd ed), O'Reilly & Associates.
- CHANDLER, Daniel (1999): "Modality", *Semiotics for Beginners*. 31/10/03 < <http://www.aber.ac.uk/%7Edgc/sem02a.html>>.
- CLARK, Lawrence J. (1999): *(Re)Entering Academic Discourse Communities: A Case of Computer Mediation in Teaching Writing and Literature*. Tesis doctoral, Texas A& M University. Diciembre 1999. 19/05/03 <<http://lawrencejclark.com/academics/disstitle.htm>>.
- COOVER, Robert (1992): "The End of Books", *New York Times Book Review*, 21 de junio, 1992, 1, 11: 24-25.
- COYNE, Richard (1999): *Technoromanticism: Digital Narrative, Holism, and the romance of the Real*, Cambridge (Mass.), MIT Press.
- CRANE, Gregory (ed.) (1992): *Perseus 1.0: Interactive Sources and Studies on Ancient Greek Culture*, Yale U.P.
- - - (ed.) (1996): *Perseus 2.0*, (versión Macintosh), Yale U.P.
- - - (ed.) (2000): *Platform Independent Perseus 2.0*, Yale U.P.
- - - (ed.): *Perseus Digital Library*. 4/06/03<<http://www.perseus.tufts.edu>>
- DANET, Brenda et al.(1997): *Hmmm...Where's that Smoke Coming From?: Writing, Play and Performance on Internet Relay Chat*. 31/10/03 <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/danet.html>>.
- DANIEL, E. Valentine y Jeffrey M. Peck (1996): *Culture/Contexture, Explorations in Anthropology and Literary Studies*, Berkeley, University of California Press.
- DAVIS, Erik (1995): "Technopagans: May the Astral Plane Be Reborn in Cyberspace", *Wired*, julio. 14/4/03 <http://technopagan.dhs.org/wired_technopagans.html>.
- DE GRANDIS, Rita (1995): "Incursiones en torno a la hibridización, una propuesta para la discusión: De la mediación lingüística de Bajtín a la mediación simbólica de Canclini", (conferencia leída en el congreso de la Latin American Studies Association, The Sheraton Washington, septiembre 1995). 10/06/02 < <http://lanic.utexas.edu/project/lasa95/grandis.html>>.
- DENZIN, N.K. (1997): *Interpretive Ethnography, Ethnographic Practices for the 21st Century*, Thousand Oaks, SAGE Pub.
- DERY, Mark (1996): *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*, Grove Press, New York.

- - -. (31 de Mayo, 1996): "Building a progressive, pragmatic, futurism", entrevista electrónica con Mark Dery realizada por Geert Lovink. 19/10/03 <<http://www.thing.desk.nl/bilwet/TXT/dery.txt>>.
- (1998): *Velocidad de escape*. Madrid, Siruela.
- DIBBELL, Julian (marzo, 1993): "The Writer a la Modem, Or The Death of the Author on the Installment Plan", (publicado originalmente con el título "Let's Get Digital" en *The Voice Literary Supplement*, Marzo 1993). 31/10/03 <<http://www.juliandibbell.com/texts/alamodem.html> >.
- - -. (diciembre, 1993): "A Rape in Cyberspace; or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society", en David Trend (ed.) (2001): *Reading Digital Culture*, Malden, Massachusetts, Blackwell. (Publicado originalmente en *Village Voice*, 21 de diciembre, 1993).
- DICK, Anne R. (1995): *Search for Philip K. dick, 1928-1982, A Memoir and Biography of the Science Fiction Writer*, Lewiston, NY, The Edwin Mellen Press.
- DICK, Philip K. (1968): *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, César Terrón (trad.), Planeta deAgostini, 2001.
- - - (1956): *Minority Report*, Pantheon Books, 2002. (Publicado originalmente en la revista *Fantastic Universe*).
- DICKSON, David (1993): "The Love and Fear of Reading Communities", *Dedalus: Revista Portuguesa de Literatura Comparada (DEDALUS)*, 3.4:109-16.
- DONAWERTH, Jane L. y Carol A. Kolmerten (1994): *Utopian and Science Fiction by Women. Worlds of Difference*. Liverpool, Liverpool University Press.
- DOWNEY, G.L. y Dumit, J. (eds.) (1998): *Cyborgs and Citadels: Anthropological Interventions in emerging Sciences and Technologies*, Santa Fe, NM., The School of American Press.
- DREYFUS, Hubert L. (1995): "Simon's Simple Solutions", *SEHR*, vol. 4, issue 1: "Bridging the Gap: Where Cognitive Science Meets Literary Criticism". 28/04/03 < <http://www.stanford.edu/group/SHR/4-1/text/dreyfus.commentary.html>>.
- DUFFY, Stella (2001): "It came in a box", *The New English Library Book of Internet Stories*, London, Hodder & Stoughton: 17-30.
- DURANTI, Alessandro (1997): *Linguistic Anthropology*, Cambridge, Cambridge University Press.
- EAGLETON, Terry (1983): *Literary Theory: An Introduction*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1998 (2nd ed.).
- - -. (1991): *Introduction to Ideology*, London and New York, Verso.
- EASTHOPE, Antony (1991): *Literary into Cultural Studies*, London and New York, Routledge.
- ECO, Umberto (1990): *Los límites de la interpretación*, Barcelona, Lumen, Palabra en el tiempo, 2000.

- “EEUU: indicadores económicos favorables motivan rally en NYSE: Comentario de mercado y estrategia de renta variable (semana del 21 al 27 de noviembre)”, *Viabcp.com*, página web del Banco de Crédito BCP. 13-5-03.
<http://www.viabcp.com/inversiones/connect/al_noticias/mercado/derentavari/able.pdf>.
- EISENSTEIN, Elizabeth L. (1980): *The Printing Press as an Agent of Change: Communications and Cultural Transformations in Early-Modern Europe*, Cambridge, C.U.P.
- ENZENSBERGER, Hans Magnus (1971): *Elementos para una teoría de los medios de comunicación*, Barcelona, Anagrama, (4º ed.) 1984.
- ESCOBAR, Arturo (1994): “Welcome to Cyberia: Notes on the anthropology of cyberculture”, *Current Anthropology*, 35 (3).
- FABIAN, Johannes (1993): “Keep Listening: Ethnography and Reading”, en J. Boyarin (Ed.), *The Ethnography of Reading*, Berkeley, University of California Press: 80-97.
- FAJARDO FAJARDO, Carlos (1999): “Hacia una estética de la cibercultura”, *Espéculo. Revista de estudios literarios*, Universidad Complutense de Madrid. 11/05/03
<http://www.ucm.es/info/especulo/numero10/est_cibe.html>.
- FERNBACK, Jan y Brad Thompson (1995): “Virtual Communities: Abort, Retry Failure?”, (originalmente presentado con el título “Computer-Mediated Communication and the American Collectivity: The Dimensions of Community Within Cyberspace” en la convención anual de la International Communication Association, Albuquerque, New Mexico, Mayo 1995). 11/05/03 <<http://www.well.com/user/hlr/texts/VCCivil.html>>.
- FINNERAN, Richard J. (ed.) (1996): *The Literary Text in the Digital Age*, The University of Michigan Press.
- FISH, Stanley (1980): *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*, Cambridge, Harvard University Press.
- FITTING, Peter. “Reality as Ideological Construct: A Reading of five Novels by Philip K. Dick” (*Science Fiction Studies*, 30, July 1983): 92-110.
---- “Futurecop: The Neutralization of Revolt in *Blade Runner*”, *Science Fiction Studies*, 43, November, 1987: 132-144.
- FLYNN, Elizabeth (1986): “Gender and Reading”, en Flynn, Elizabeth A. y Patrocinio P. Schweickart (eds.), *Gender and Reading: Essays on Readers, Texts, and Contexts*, The Johns Hopkins University Press: Baltimore and London, 1986: 267-289.
- FORTUNATI, Vita (1993): “The Metamorphosis of the Apocalyptic Myth: From Utopia to Science Fiction”, en K. Kumar y S. Bann (eds.), *Utopias and the Millennium*, London, Reaktion Books: 81-90.
- FRANCHI, Stefano y Güven Güzeldere (1995): “Of Gaps, Bridges, and Close Encounters of One of a Kind: An Introduction”, *SEHR*, vol. 4, issue 1: “Bridging the Gap: Where Cognitive Science Meets Literary Criticism”.

- 28/04/03 <<http://www.stanford.edu/group/SHR/4-1/text/toc.html>>.
- FRANKING, H.M. (7/3/1997): "The Book is Dead, Long Live the Book," Arthur y Luise-Marie Kroker (eds.), *C-Theory*. (Reseña sobre *The Future of the Book*, editado por Geoffrey Nunberg y Patricia Violi, Berkeley, University of California Press, 1996). 4/7/03 <<http://www.ctheory.com/r45.html>>.
- FREADMAN, Anne (1987): "Anyone for tennis?" en I. Reid (ed.), *The place of genre in learning: Current debates*, Australia, Deakin University: 91-124.
- FREEDMAN, Carl. "Towards a Theory of Paranoia: The Science fiction of Philip K. Dick", SFS # 32, March 1984: 111-118.
- GADAMER, Hans Georg (1975): *Truth and Method*, London, Sheed and Ward.
- GARCÍA NOBLEJAS, Juan José (1996): "Pactos de lectura y horizontes de expectativas en los medios de comunicación", *Comunicación y mundos posibles*, Barañáin, Navarra, Ediciones Universidad de Navarra, S.A. (EUNSA): 175-214.
- GEERTZ, Clifford (1973): *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books.
- GENETTE, Gérard (1980): *Narrative Discourse*, Cornell University Press.
- GEORGE, Kenneth M. (1990): "'Felling a Song with a New Ax': Writing and the Reshaping of Ritual Song Performance in Upland Sulawesi." *Journal of American Folklore* 103 (407): 3-23.
- GIBSON, William (1984): *Neuromancer*, New York, Ace Science Fiction.
- - - (1986a): "Burning Chrome", Arbor House.
- - - (1986b): "Johnny Mnemonic", en David Trend (ed.), *Reading Digital Culture*, Malden, Mass., Blackwell: 57-69.
- GILBERT, Sandra M. y Susan Gubar (1979): "Mary Shelley's Monstrous Eve", en *Frankenstein*, J. Paul Hunter (ed.), New York: A Norton Critical Edition, 1996: 225-240.
- GINGUAY, Michel (1985): *Diccionario de informática y tecnologías afines (Inglés-Español)*, Luis Alberto García-Ramos (trad.), 2ª ed., Barcelona, Masson.
- GÓMEZ-PEÑA, Guillermo (1996), "The Virtual Barrio@the Other Frontier (or the Chicago Interneta)", en David Trend (Ed.), *Reading Digital Culture*, Malden, Mass.: Blackwell, 2001: 281-286.
- - - (1996): *The New World Border: Prophecies, Poems, and Loqueras at the End of the Century*, City Lights.
- GOODY, J. (1987): *The Interface Between the Oral and the Written*, Cambridge, Cambridge University Press.
- GORDON, W. Terence (1997): *McLuhan*, Buenos Aires, Era Naciente, SRL.
- GUMPERZ, John J. (1968): *Types of Linguistic Communities*, en J.A. Fisherman (ed.), *Readings in the Sociology of Language*, The Hague, Mouton: 460-72.
- - - (1972): "Introduction", en J.J. Gumperz y D. Hymes (eds.): *Directions in Sociolinguistics: The Ethnography of Communication*, New York: Holt, Rinehart, y Winston: 1-25.
- GUMPERZ, John J. y Stephen Levinson (1996): *Rethinking Linguistic Relativity*. Cambridge, Cambridge University Press.

- GUNDLACH, Rolf (1985): "Geschichtsdenken und Geschichtsbild im pharaonischen Ägypten", *Universitas*, 40: 443-455.
- HAKKEN, David (1999): *Cyborgs@Cyberspace?: An Ethnographer Looks to the Future*, New York, Routledge.
- HALL, Edward T. (1976): "Man as Extension," *Beyond Culture*. Anchor Books, New York: 25-40.
- HAMMERSLEY, M. (1998): *Reading Ethnographic Research*, Longman.
- HARAWAY, Donna (1991): "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century," *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge: 149-181.
01/11/03 < http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway_CyborgManifesto.html >.
- HARNARD, Stevan (1996): "Implementing peer review on the Net: scientific quality control in scholarly electronic journals", 103-118, en R. Peek y G. Newby, (eds.), *Scholarly Publishing: The Electronic Frontier*. Cambridge, Mass.: MIT Press. 20/06/02 <<http://cogsci.soton.ac.uk/harnad/Papers/Harnard/harnard96.peer.review.html>>.
- HARRIS, Paul A. (1997): "Exploring Technographies. Chaos Diagrams and Oulipian Writing as Virtual Signs", en Tabbi, J., y M. Wutz (eds.) (1997): *Reading Matters: narrative in the new media ecology*, Ithaca, Cornell University Press: 136-151.
- HAVERS, Grant (2003): "The right-wing postmodernism of Marshall McLuhan", *Media, Culture, and Society*, vol.25, London, Sage: 511-525.
- HAWISHER, Gail E., y Cynthia L. Selfe (eds.) (1997): *Literacy, Technology and Society: Confronting the Issues*. New Jersey, Prentice Hall.
- HAYLES, Katherine N. (1993): "The Seductions of Cyberspace", en David Trend (ed.) (2001), *Reading Digital Culture*, Malden, Mass., Blackwell: 305-321.
- - -. (1999): *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.
- - -. (1995): "The Embodiment of Meaning", *SEHR*, vol. 4, issue 1: "Bridging the Gap: Where Cognitive Science Meets Literary Criticism", 28-04-03
<<http://www.stanford.edu/group/SHR/4-1/text/hayles.commentary.html>>.
- HEIDEGGER, M. (1962): "The Question Concerning Technology" en *The Question Concerning Technology and Other Essays*, New York, Harper and Row, 1977.
- HEIM, Michael (1991): "The Metaphysics of virtual reality", en *Virtual Reality: Theory, Practise, and Promise*, S.K. Helsel y J.P. Roth (eds.), Wesport, Conn., Meckler: 27-34.
- HEMPELL, Anthony (1996): "Tetrads: Present", *The Resonating Interval: Exploring the Process of the Tetrad*. 01/11/03
<<http://edie.cprost.sfu.ca/~hempell/tetrad/computer.html>>.
- HENDERSON, Lauren (2000): "Only Connect", *The New English Library Book of*

- Internet Stories*, London, Hodder & Stoughton: 263-278.
- HERRING, Susan C. (ed.) (1996): *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives, Pragmatics & Beyond*, New Series, 39, John Benjamins Publishing Co.
- HIBBITTS, Bernard (1997): "E-Journals, Archives and Knowledge Networks: A Commentary on Archie Zariski's Defense of Electronic Law Journals", *First Monday: Peer-Reviewed Journal on the Internet*. 20/06/02
<http://www.firstmonday.dk/issues/issue2_7/hibbitts>.
- HILTZ, S. y Turroff, M (1985): "Structuring Computer-Mediated Communication to Avoid Information Overload", *Communications of the ACM* 28(7): 680-9.
- HINE, Christine (2000): *Virtual Ethnography*, London, Sage.
- HOLLAND, Norman N. (1994): "Eliza Meets the Postmodern", *EJounal*, vol.4, nº 1. 9/06/03 <<http://www.ucalgary.ca/ejournal/archive/rachel/v4n1/article.html>>.
- - -. (1995): "Reader-Response Already is Cognitive Criticism", *SEHR*, vol. 4, issue 1: "Bridging the Gap: Where Cognitive Science Meets Literary Criticism". 28-04-03 <<http://www.stanford.edu/group/SHR/4-1/text/holland.commentary.html>>.
- HOLUB, Robert C. (1984): *Reception Theory: A Critical Introduction*, Methuen, London and New York.
- HOUELLEBECQ, Michel (1999): *Las partículas elementales*, Barcelona, Anagrama.
- HAWTHORNE, Susan y Renate Klein (1999): *Cyberfeminism*, North Melbourne, Vic., Spinifex Press Pty. Ltd.
- INGARDEN, Roman (1960): *Das Literarische Kunstwerk*. Publicado en inglés Como *The Literary Work of Art*, Evanston, Illinois, Northwestern University Press, 1973.
- - - (1987): "Concretización y reconstrucción", *En busca del texto*, Dietrich Rall (ed.), México: U. A. de México: 32-33.
- ISER, Wolfgang (1978): *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Baltimore: Johns Hopkins UP.
- JAKUBOWSKI, Maxim (ed.) (2000): *The New English Library Book of Internet Stories*, London, Hodder & Stoughton.
- - -. (2000): "Rachel, Queen of the Wild Wide West", *The New English Library Book of Internet Stories*, London, Hodder & Stoughton: 199-220.
- JACKSON, Shelley (1995): *Patchwork Girl*, CD-ROM, Watertown, MA, Eastgate Systems, Inc.
- JONES, Steven G. (1997): *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*, London, Sage.
- JORDAN, Tim (1999): *Cyberpower*, London, Routledge.
- JUNG, C.G. (1991): *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Barcelona, Paidós.
- JUUL, Jesper (2003): *A Clash between Game and Narrative*, Center for Computer Game Research, University of Copenhagen. 3/7/03
<<http://www.jesperjuul.dk/thesis/1-introduction.html>>.

- KAPLAN, Nancy (1995): "E-Literacies: Politexts, Hypertexts, and Other Cultural Formations in the Late Age of Printing." *Computer-Mediated Communication Magazine*, volume 2, number 3. 01/11/03
<<http://www.ibiblio.org/cmc/mag/1995/mar/kaplan.html>>.
- - - (1991) "Ideology, Technology, and the Future of Writing Instruction" en G. Hawisher and C. Selfe (Eds.) 1991: *Evolving Perspectives on Computers and Composition Studies: Questions for the 1990s*, NCTE and Computers and Composition, Urbana, IL: 11-42.
- KAPLAN, Nancy y Stuart M. Moulthrop (1991): "Something to Imagine: Literature, Composition, and Interactive Fiction", *Computers and Composition*, 9 (1), noviembre, 7-23.
- KATZ, Alejandro (1998): "De la piedra al CD-Rom", *Letra Internacional*, 59 nov.-dic., Madrid: 40-44.
- KEATING, Victoria (1998): *Literatura en Internet*. Madrid: Anaya.
- KEEP, Christopher, Tim McLaughlin, y Robin Parmar (1993): *The Electronic Labyrinth*. 26/6/03 <<http://www.iath.virginia.edu/elab/elab.html>>.
- KHUN, Thomas S. (1962): *La estructura de las revoluciones científicas*, Fondo de Cultura Económica.
- KNUTSON, Elizabeth (1995): "Literary Pragmatics and the Concept of Readability." *Readerly/Writerly Texts: Essays on Literature, Literary/Textual Criticism, and Pedagogy*. 3.2 : 89-103.
- KOLKO, Beth y Lisa Nakamura (eds.)(2000): *Race in Cyberspace*, New York, Routledge.
- KOSKIMAA, Raine (2000): *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond*. 01/11/03 <<http://www.cc.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>>.
- KRISTEVA, Julia (1980): "Word, Dialogue, and Novel", *Desire and Language*, Leon S. Roudiez (ed.), Thomas Gora et al. (trad.), New York, Columbia U.P.: 64-91.
- KROKER, Arthur (1992): "Paul Virilio: The Postmodern Body as War Machine", *The Possessed Individual: Technology and Postmodernity*, Basingstoke: MacMillan.
- - - (2/15/01): *Digital Humanism: The Process World of Marshall McLuhan*, 01/11/03 <http://www.ctheory.com/a28-digital_humanism.html>.
- KUMAR, Krishan y Stephen Bann (eds.) (1993): *Utopias and the Millennium*, London, Reaktion Books Ltd.
- IRVINE, Martin (1998): "Cyborgs-'R'- Us: A Guide to the History of the Cyborg", 12/07/03
<<http://www.georgetown.edu/faculty/irvinem/technoculture/cyborgy>>.
- LABOV, William (1966): *The Social Stratification of English in New York City*, Arlington: Center for Applied Linguistics.
- LAND, Nick (1994): "Cybergothic", en Broadhurst-Dixon, Joan y Eric J. Cassidy (eds.) (1998): *Virtual Futures*, London, Routledge: 79-87.
- LANDON, Brooks (1992): "Not What It Used to Be: The Over-loading of Memory

- in Digital Narrative”, en George Slusser y Tom Shippey (eds.), *Fiction 2000*. Athens, Georgia: University of Georgia Press.
- LANDOW, George P. (1997): *Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore: Johns Hopkins University Press. (Versión española: *Teoría del hipertexto*. (trad. Patrick Ducher), Barcelona: Paidós Ibérica).
- - - (1994): “What’s a Critic to Do?: Critical Theory in the Age of Hypertext?” en *Hyper/Text/Theory*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1-48. Traducción al español: (1997): “¿Qué puede hacer el crítico? La teoría crítica en la edad del hipertexto”, *Teoría del hipertexto*, Barcelona, Paidós.
- LAWLEY, Elizabeth L. (1994): “The Sociology of Culture in Computer-Mediated Communication: An Initial Exploration”, Seminar in Research Design (Abril, 1994), Rochester Institute of Technology (NY). 11/05/03 <<http://www.its.com/elawley/bourdieu.html>>.
- LEBOWITZ, Michael (2001): “The Age of Intelligent Machines: All Work and No Play Makes HAL a Dull Program”. 4/06/03 <<http://www.kurzweilai.net/meme/frame.html?main=/articles/art0304.html>>.
- LEVINE, John R. et al. (1997) : *Internet for Dummies*, Foster City, CA., IDG Books Worldwide, Inc.
- LÉVY, Pierre (1997): *Collective Intelligence*. Cambridge, MA, Perseus Books.
- - -. (1998): “Leer en pantalla”, *Letra Internacional*, 59.nov.-dic., Madrid: 55-58.
- LINDHOLDT, Paul (Diciembre 1997): “Luddism and its Discontents”, *American Quarterly*, 49.4: 866-873.
- LITT, Toby (2000): “On the Etiquette of Eye-Contact during Oral Sex”, *The New English Library Book of Internet Stories*, London, Hodder & Stoughton: 337-344.
- LONG, Elizabeth (1993): “Textual Interpretation as Collective Action” en Boyarin, Jonathan (Ed.) (1993): *The Ethnography of Reading*, Berkeley, University of California Press: 180-211.
- LYOTARD, Jean-François (1979): *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Geoff Bennington and Brian Massumi (Trans.), Minneapolis, University of Minnesota, 1984.
- - - (1986): *L’enthousiasme*, París, Editions Galilée.
- - - (1991): “Logos and Techne, or Telegraphy”, *The Inhuman*, Geoffrey Bennington y Rachel Bowlby (trans.), Standford, Standford University Press.
- MALDONADO, Tomás (1998): *La crítica de la razón informática*, Barcelona, Paidós.
- MALINOWSKY, Bronislaw (1922): *Argonauts of the Western Pacific*, London, Routledge and Kegan Paul.
- MANDELBROT, Benoit (1983): *The Fractal Geometry of Nature*. New York, Freeman.

- MANOVICH, Lev (1995a): "From the Externalization of the Psyche to the Implantation of Technology", en Florian Rštzer (ed.), *Mind Revolution: Interface Brain/Computer*, München, Akademie Zum Dritten Jahrtausend: 90-100.
- - - (1995b): *On Totalitarian Interactivity*. 15/06/03
<<http://www.manovich.net/text/totalitarian.html>>.
- MARKOFF, John (1994): "The Rise and Swift Fall of Cyber Literacy", *New York Times*, 13 de Marzo.
- MARKHAM, Annette N. (1998): *Life Online: Researching Real Experience in Virtual Space*. Walnut Creek, CA: Altamira Press.
- MARTIN, Wendy (1997): "Virtual Communities", Computer-Mediated Communication Resource Web Page, Program Evaluation and Research Design Project, Bill Trochim (dir.), Cornell University. 11/05/03
<<http://trochim.human.cornell.edu/gallery/martin/cmcpage5.htm>>.
- MARTÍNEZ, Juan Luis (03/10/2002): "La naturaleza de los fractales", 22/02/2004
<http://www.fractoria.org/es/what_es4.shtml>.
- MARX, Leo (1964): *The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Idea in America*, New York, Oxford University Press.
- MATUSSEK, Peter (1998): "Literary Recollection: The End(s) of Intertextuality" en Wägenbaur, Thomas (ed.): *The Poetics of Memory*, Stauffenberg:Tübingen, 1998, 399-408. (*Titelanzeige Literaturwissenschaft*, 1-8, 01/11/03
<http://141.20.150.19/PM/Pub/A_22.html>.
- MCCAFFERY, Larry (ed.) (1991): *Storming the Reality Studio: A casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. Durham y Londres, Duke U.P.
- MCDERMID, Val (2000): "When Larry met Allie", *The New English Library Book of Internet Stories*, London, Hodder & Stoughton: 133-147.
- MCLUHAN, Marshall (1964): *Understanding Media: The Extensions of Man*, Nueva York y Londres, reeditado por el MIT, 1995.
- - -. (1967): *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*, (en colaboración con Quentin Fiore), Bantam, New York.
- - -. (1969): *Counterblast*, Toronto: McClelland and Stewart.
- - -. (1970): "Electric Consciousness and the Church", en Eric McLuhan and Jacek Szklarek (ed.) (1999): *Marshall McLuhan: The Medium and the Light: Reflections on Religion*, Toronto, Stoddart.
- MELLOR, Anne K. "Possessing Nature: The Female in *Frankenstein*" en *Frankenstein*, J. Paul Hunter (ed.), New York, A Norton Critical Edition, 1996: 274-286.
- MICHAELS, Walter Benn (1977): "The Interpreter's Self: Peirce on the Cartesian Subject," in TOMPKINS, J.P. (1980): *Reader-Response Criticism: From Formalism to Poststructuralism*, Baltimore, Johns Hopkins UP: 185-200.
- MILLER, Karen (2002): "Space Medicine", *Science@NASA*, 30 Sept., 23/06/03
<http://science.nasa.gov/headlines/y2002/30sept_spacemedicine.htm>.
- MILTON, John (1667): *Paradise Lost*, London, Nonesuch Press, 1926.

- MITCHELL, William J. (1996): *City of Bits: Space, Place and the Infobahn*, MIT Press. Versión digital, 01/11/03 <http://mitpress2.mit.edu/e-books/City_of_Bits>.
- MORAVEC, Hans (1988): *Mind Children: The Future of the Robot and Human Intelligence*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- MORE, Max (1994): "On Becoming Posthuman", 12/06/03 <<http://www.maxmore.com/becoming.html>>.
- MOULTHROP, Stuart (06/08/00): *A Subjective Chronology of Literary Hypertext*. 01/11/03 <<http://raven.ubalt.edu/staff/MOULTHROP/chrono.html>>.
- - - (1995): *Victory Garden*. Eastgate Systems, Inc. 17/3/03 <<http://www.eastgate.com/VG/VGStart.html>>.
- - - (1997): *Hegirascope*, (versión 2), publicado en *New River, a journal of hypertext, literature and art*, vol.3, 17/3/03 <<http://www.cddc.vt.edu/journals/newriver/3/>>.
- <<http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/hypertexts/HGS>>.
- MULLEN, R.D. et al. (ed.) (1992): *On Philip K. dick : 40 Articles from Science Fiction Studies*, Terre Haute, United Graphics.
- MURRAY, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Nueva York: The Free Press. (Versión española: *Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Barcelona, Paidós, 1999).
- MURTAUGH, Michael (1996): *Interactive Narrative*. Masters Thesis, MIT Media Lab. Massachusetts Institute of Technology. 19/6/03 <<http://ic.media.mit.edu/publications/thesis/murtaughMS/HTML/InteractiveNarrative/InteractiveNarrative.html>>.
- "El Nasdaq presenta síntomas de recuperación" (22/11/2002): *Baquia.com*, 13/5/03 <<http://www.baquia.com/com//20021122/not00003.html>>.
- NEGROPONTE, Nicholas (1995): *Ser digital*, Buenos Aires, Atlántida, 1995.
- NISKANEN, Matti (1997): *Leporauha*. 05/05/02 <<http://www.sci.fi/~niskanen/leporauha.html>>.
- NOTICIASDOT.COM (22/11/03): "En cinco años la mitad de usuarios de Internet estarán en el tercer mundo", *Noticiasdot.com*, Ángel Cortés (ed.). 07/02/04 <<http://www.noticiasdot.com/publicaciones/2003/1103/2211/noticias211103/noticas2111>>.
- NUNBERG, Geoffrey y Patrizia Violi (eds.) (1996): *The Future of the Book*, Berkeley, CA, University of California Press.
- ONG, Walter (1982): *Orality and Literature: The Technologizing of the Word*, New York, Methuen.
- ORIHUELA, José Luis (1999): "El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto", *Quién cuenta la historia. Estudios sobre el narrador en los relatos de ficción y no ficción*, Pamplona: Ediciones Eunat, AAVV. 01/11/03 <www.ucm.es/info/especulo/hipertul/califia.htm>.

- PARRINDER, Patrick (1980): *Science Fiction: Its Criticism and Teaching*. London: Methuen.
- PEARCE, Celia (1997): *The Interactive Book: A guide to the Interactive Revolution*, Indianapolis, Macmillan Technical Publishing.
- PEIRCE, Charles Sanders (1940): *Logic as Semiotic: The Theory of Signs*. En J. Buchler (ed.), *Philosophical Writings of Peirce: Selected Writings*. London, Routledge & Kegan Paul.
- PETRUCCI, Armando (1998): “Los clásicos refutados”, “Notas de lectura”, *Letra Internacional*, 59., nov.-dic., Madrid: 59-61.
- PFAELZER, Jean (1994): “Subjectivity as Feminist Utopia”, en Janet L. donawerth y Carol A. Kolmerton (eds.), *Utopian and Science Fiction by Women: Worlds of Difference*, Liverpool University Press: 93-106.
- PISCITELLI, Alejandro (2002): *Ciberculturas 2.0*, Barcelona, Paidós.
- PIRSIG, Robert (1974): *Zen or the Art of Motorcycle Maintenance*, New York, William Morrow.
- PLATTEL, Martin G. (1972): *Utopian and Critical Thinking*. Pittsburg, Penn., Duquesne University Press.
- POE, Edgar Allan (1843): *The Tell-Tale Heart and Other Stories*, New York, Bantam, 1983.
- POMEROY, Jim (1991): “Black Box S-Thetix: Labor, Research, and Survival in the He[Art] of the Beast”, en Constance Penley y Andrew Ross (eds.) (1991): *Technoculture*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- PORTER, David (ed.) (1996): *Internet Culture*, London, Routledge.
- PORTEVIN, Catherine (1999): “La lección de lectura de George Steiner”, cita introductoria de *La barbarie de la ignorancia*, George Steiner en diálogo con Antoine Spire, Madrid, El Taller de Mario Muchnic.
- PORUSH, David (1998): “Telepathy: Alphabetic Consciousness and the Age of Cyborg Illiteracy” en Broadhurst, Dixon y Eric J. Cassidy (eds.), *Virtual Futures*, London, Routledge: 45-63.
- POSTER, Mark (1995): *The Second Media Age*, Cambridge, Polity.
- - - (1997): “Cyberdemocracy: The Internet and the Public Sphere”, en Trend, David (ed.) (2001): *Reading Digital Culture*, Malden, Massachusetts, Blackwell: 259-271.
- - - (09/04/2003): “The Aesthetics of Distracting Media”, *Culture Machine* 21/10/03 <<http://culturemachine.tees.ac.uk/Cmach/Backissues/j004/Articles/poster.htm>>.
- PYNCHON, Thomas (1973): *Gravity's Rainbow*, London, Vintage, 2000.
- - - (1984): “Is It O.K. To Be A Luddite?”, *The New York Times*, 28 de octubre.
- RAY, Ruth y Ellen Barton (1991): “Technology and Authority” en Hawisher y Selfe (eds.), *Evolving Perspectives on Computers and Composition Studies*, Urbana, IL, NCTE: 279-300.
- RAYMOND, Eric S. (ed.) (1996): *The New Hacker's Dictionary*, Cambridge, MA:

- The MIT Press. 01/11/03 <<http://www.hack.gr/jargon>>.
- - -. (2000): *How to Become a Hacker*. Duke University. 24/05/03 <<http://www.cs.duke.edu/education/courses/spring02/cps004/rdng/hacker.html>>.
- REES, Gareth (1994): "Tree Fiction on the World Wide Web", 03/5/01 <<http://www.cl.cam.ac.uk:80/users/gdr11/tree-fiction.html>>
- RHEINGOLD, Howard (1993): "The Virtual Community", en en Trend, David (ed.) (2001): *Reading Digital Culture*, Malden, Massachusetts, Blackwell: 272-80.
- RICARDO, Francisco J. (1998): *A Software Elder Converses with the Text: A Computational Narrative Project in information Retrieval, Machine Learning and Communication Theory*. Tesis presentada en la Universidad de Boston, septiembre de 1998. 1/06/03 <<http://www.netcenter.org/fjr/pub/diss>>.
- ROBINSON, Peter (ed.) (1996): *Chaucer: The Wife of Bath's Prologue on CD-Rom*. Cambridge UP.
- RODRIGUEZ, Emma. "El Capitán Alatriste 'defiende' el español en la Red", *El Mundo*, 31/10/00, p.61.
- RODRÍGUEZ LÓPEZ, Joaquín (2000): "Ser o no ser ciberbardo, esa es la cuestión. Diez cuestiones a propósito de la narrativa digital", 26/6/03 <<http://jamillan.com/ciberbar.htm>>.
- RONELL, Avital (1991): *The Telephone Book: Technology, Schizophrenia, Electric Speech*, University of Nebraska Press.
- - -. (2001): "A Disappearance of Community", en David Trend (ed.), *Reading Digital Culture*, Malden, Massachusetts, Blackwell.
- ROSENTHAL, Rachel (1984): "Stelarc, Performance and Masochism", en J.D. Paffrath y Stelarc (eds.) (1984): *Obsolete Body/Suspensions/Stelarc*, Davies, California, J.P. Publications.
- ROWE, William (1996): "Formaciones sociales, discursos, conocimiento", *Jalla E-Text*, Centre for Latin American Studies, King's College London. 10/06/02 <<http://www.kcl.ac.uk/depsta/rel/clacs/extranet/rowe/jalla.htm>>.
- RUSHKOFF, Douglas (1994): *Cyberia: Life in the Trenches of Hyperspace*, New York, HarperSanFrancisco: 181-82.
- RYAN, Marie-Laure (2001): *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- - - (ed.) (1999): *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press.
- - - (1994): "Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory", 15/06/03 <<http://www.humanities.uci.edu/mposter/syllabi/reading/ryan.html>>.
- SCHÖN, Erich (1987) *Der Verlust der Sinnlichkeit/ oder Die Verwandlungen des Lesers. Mentalitätswandel um 1800*. Stuttgart, Klett-Cotta.
- SCHWAB, Gabrielle (1986): "Reader-Response and the Aesthetic Experience of Otherness." *Stanford Literature Review*. 3.1: 1-10.

- - - (1994): *Subjects without Selves*, Cambridge, Harvard University Press.
- SCOTT, Manda (2000): "FeMail", *The New English Library Book of Internet Stories*, London, Hodder & Stoughton: 295-308.
- SENGERS, Phoebe (1996): "Fabricated Subjects: Reification, Schizophrenia, Artificial Intelligence", Carnegie Mellon University. 01/11/03
<<http://www.nettime.org/desk-mirror/zkp2/fabricat.html>>.
- SHECK, David, Andrew L. Shapiro y Steven Johnson (1998) : *Technorealismo, A Manifesto From a New Generation of Cultural Critics*. 5/9/03
<www.technorealism.org>.
- SHELLEY, Mary (1818): *Frankenstein*, J. Paul Hunter (ed.), New York: A Norton Critical Edition, 1996.
- SILVER, David (1997): "Introducing Cyberculture", Resource Center for Cyberculture Studies. 16/05/03 <<http://otal.umd.edu/~rccs/>>.
- SILVERSTEIN, Michael (1993): *Metapragmatic Discourse and Metapragmatic Function*. En J. Lucy (ed.), *Reflexive Language*. New York: Cambridge University Press: 33-58.
- SIMON, Herbert (1995): "Literary Criticism: A Cognitive Approach", *SEHR*, vol. 4, issue 1: "Bridging the Gap: Where Cognitive Science Meets Literary Criticism". 28-04-03 <<http://www.stanford.edu/group/SHR/4-1/text/toc.html>>.
- SLUSSER, George, y Tom Shippey (eds.) (1992): *Fiction 2000*. Athens, Georgia, University of Georgia Press.
- SMITH, Barbara Herrnstein (1988): *Contingencies of Value: Alternative Perspectives for Critical Theory*. Cambridge, Mass., Harvard University Press.
- SMITH, John Maynard (1965): "Eugenics and Utopia", *Daedalus*, vol.94 (spring): 487-505.
- SMITH, Richard J. Y Mary Gibbs (1993): *Navigating the Internet*. Carmel, IN, SAMS.
- SOBCHACK, Vivian (1994): "New Age Mutant Ninja Hackers: Reading *Mondo 2000*", en David trend (ed.) (2001), *Reading Digital Culture*, Malden, Massachusetts, Blackwell: 322-333.
- STANFIELD, Mary A., KLEINE, Robert E. (1990): "Ritual, Ritualized Behaviour, and Habit: Refinements and Extensions of the Consumption Ritual Construct", *Advances in Consumer Research*, vol. 17: 31-38. 05/10/02
<<http://www.gentleye.com/research/cb/acr/acr1990.html> >.
- STAPLEDON, Olaf (1930): *Last and First Men*, J.P. Tarcher, 1988.
- STEINER, George (1998): "Una lectura bien hecha", *Letra Internacional*, 59 nov.-dic., Madrid: 28-38.
- STEPHENSON, Neal (1992): *Snowcrash*, New York, Bantam Books.
- STERLING, Bruce (1996): *Schismatrix Plus*, New York, Ace Books.
- - -. (ed.) (1985): *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, Arbor House.
- - -. (1991): "Cyberpunk in the Nineties", *Interzone* (junio). 14/4/03

- <<http://moshkow.rsl.ru/koi/STERLINGB/interzone.txt>>.
- STOCK, Brian (1983): *The Implications of Literacy: Written Language and Models of Interpretation in the Eleventh and Twelfth Centuries*. Princeton, Princeton University Press.
- - - (1993): "Afterword", en Boyarin, Jonathan (Ed.)(1993): *The Ethnography of Reading*, Berkeley, University of California Press: 270-275.
- STOCKWELL, Peter (2000): *The Poetics of Science Fiction*. Harlow, Longman. Pearson Education Limited.
- STONE, Ken (1997): *Alt.cyberpunk.chatsubo FAQ (Frequently Asked Questions)*, Boletín informativo del 16 de septiembre de 1997. 24/05/03
<www.replicant.net/cyberpunk/usenet/chatsubofaq.html>.
- STONE, Allucquère Rosanne (1991): "Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories about Virtual Cultures" en Trend, David (ed.)(2001): *Reading Digital Culture*, Malden, Massachusetts, Blackwell: 185-198.
- STREET, Brian V. (1984): *Literacy in Theory and Practice*. Cambridge, Cambridge University Press.
- SWALES, J. (1990): "The Concept of Discourse Community", *Genre Analysis*. Cambridge University Press: 21-32.
- TABBI, J., y M. Wutz (eds.) (1997): *Reading Matters: narrative in the new media ecology*, Ithaca, Cornell University Press.
- THORNTON, Songok Han, "Let Them Eat IT: The Myth of the Global Village as an Interactive Utopia", *CTheory Magazine*. 01/11/03
<http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=327>.
- TODD, Loretta (1996): "Aboriginal Narratives in Cyberspace", en M.A. Moser y D. MacLeod (Eds.), *Immersed in Technology. Art and Visual Environments*, Cambridge, MA, The MIT Press: 179-194.
- TOMPKINS, Jane P. (1985): *Sensational Designs: The Cultural Work of American Fiction*, New York, Oxford University Press.
- TÖNNIES, F. (1988): *Community and Society* (título original: *Gemeinschaft und Gesellschaft*), C. P. Loomis, (trad.), New Brunswick, NJ: Transaction.
- TREND, David (ed.)(2001): *Reading Digital Culture*, Malden, Massachusetts, Blackwell.
- TURKLE, Sherry (1995): *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon and Schuster.
- - - (1996): "Virtuality and its Discontents, Searching for Community in Cyberspace", *The American Prospect*, vol. 7, nº 24 (1/12/96): 50-57.
11/05/03 <<http://epn.org/prospect/24/24turk.html>>.
- TURNER, Mark (1995): "Cognitive Science and Literary Theory", *SEHR*, vol. 4, issue 1: "Bridging the Gap: Where Cognitive Science Meets Literary Criticism". 28-04-03
<<http://www.stanford.edu/group/SHR/4-1/text/turner.commentary.html>>.
- VANSINA, Jan (1985): *Oral Tradition as History*. Madison, University of Wisconsin Press.

- VILLANUEVA, Darío (1999): "Sobre *Hamlet en la Holocubieta*", publicado originariamente en *El cultural*, diciembre de 1999, 26/6/03
<<http://jamillan.com/sobreha.htm>>.
- VIRILIO, P. (1984): *Guerre et cinéma*, Editions de L'Etoile, Collection Essais.
- - - (1995): "Speed and Information: Cyberspace Alarm!", en David Trend(ed.) (2001): *Reading Digital Culture*, Malden, Massachusetts, Blackwell: 23-27.
- - - (2000): *Strategy of Deception*, Chris Turner (trad.), London, Verso.
- VIRILIO, P. y S. Lotringer (1983): *Pure War: Revised Edition*. New York, Semiotext(e), 1997.
- WALLERSTEIN, Immanuel (1990): "Culture as the Ideological Battleground of the Modern World-System," *Global Culture. Nationalism, Globalization and Modernity*. Ed. Mike Featherstone. London, Sage, 1991.
- WALSH, Chad (1962): *From Utopia to Nightmare*. Westport, Connecticut: Greenwood Press.
- WALTON, Kendall (1990): *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, Harvard UP.
- WARK, McKenzie (1992): "Cyberpunk: From Subculture to Mainstream", *The English Server (Cyber Folder): Essays on the Intersection between Technology, Culture and Human Nature*, Carnegie Mellon University (<http://eserver.org/cyber/content2.html>), 20/5/03
<<http://eserver.org/cyber/cyberpnk.txt>>.
- WEIZENBAUM, Joseph (1976): *Computer Power and Human Reason: From Judgement to Calculation*, New York: W.H. Freeman, 1976.
- WELLS, H.G. (1906): *In The Days of the Comet*, London, Odhams Press.
- WIENER, Norbert (1948): *Cybernetics; or, Control and Communication in the Animal and the Machine*, Cambridge, MIT Press.
- WILLIAMS, Raymond (1981): *Politics and Letters: Interviews with New Left Review*, London: New Left Review Editions, Verso: 164-65, 272-73.
- WILLMOTT, G. (1996): *McLuhan , or Modernism in Reverse*, Toronto, University of Toronto Press.
- WINNER, Langdon (1989): "Viviendo en el espacio electrónico", *Anthropos*, N° 94/95, "Filosofía de la Tecnología", Barcelona, marzo-abril de 1989: 75-81.
- WOOLF, Virginia (1929): *A Room of One's Own*, New York, Harcourt Brace Jovanovich, 1981.
- ZARISKI, Archie (1997): "Knowledge Networks" or Discourse Communities?", *First Monday: Peer-Reviewed Journal on the Internet*. 20/06/02
<http://www.firstmonday.dk/issues/issue2_8/zariski>.
- ŽIŽEK, Slavoj (1996): "From Virtual Reality to the Virtualization of Reality", en David Trend (ed.) (2001): *Reading Digital Culture*, Malden, Massachusetts, Blackwell: 17-22.

APÉNDICE A

Bibliografía canónica de la cibercultura académica

En este apéndice presentamos una breve bibliografía ordenada de manera cronológica de las obras más citadas en los estudios sobre cibercultura. Esta lista no pretende ser exhaustiva, sino servir de orientación a aquellos investigadores que se adentren por primera vez en este campo.

“The Question Concerning Technology”

The Question Concerning Technology and Other Essays (1962)

Autor: Martin Heidegger

Editorial: Harper and Row (1977)

The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Idea in America
(1964)

Autor: Leo Marx

Editorial: Oxford University Press

Cyberspace: First Steps (1991)

Editor: Michael Benedikt

Editorial: The MIT Press

“A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”

Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature (1991)

Autor: Donna Haraway

Editorial: Routledge

“A Rape in Cyberspace; or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society”

Village Voice, diciembre, 1993)

Autor: Julian Dibbell

Editorial: Blackwell (2001)

“The Virtual Community” (1993)

Autor: Howard Reingold

Editorial: Blackwell (2001)

***Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women* (1995)**

Autor: Anne Balsamo

Editorial: Duke University Press

***Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (1995)**

Autor: Sherry Turkle

Editorial: Simon and Schuster

***Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century* (1996)**

Autor: Mark Dery

Editorial: Grove Press

***Internet Culture* (1996)**

Editor: David Porter

Editorial: Routledge

***Cybertext. Perspectives on ergodic literature* (1997)**

Autor: Espen J. Aarseth

Editorial: Johns Hopkins Press

Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety

Autor: Steven G. Jones

Editorial: Sage

***Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (1997)**

Autor: George P. Landow

Editorial: Johns Hopkins University Press

“Luddism and its Discontents”*American Quarterly* (Diciembre 1997)

Autor: Paul Lindholdt

Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace (1997)

Autor: Janet H. Murray

Editorial: The Free Press

Tune In, Log on: Soaps, Fandom, and Online Community (1999)

Autor: Nancy K. Baym

Editorial: Sage

How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics (1999)

Autor: Katherine N. Hayles

Editorial: The University of Chicago Press

Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory (1999)

Autor: Marie-Laure Ryan

Editorial: Indiana University Press

The Cybercultures Reader (2000)

Editores: David Bell y Barbara M. Kennedy

Editorial: Routledge

Virtual Ethnography (2000)

Autor: Christine Hine

Editorial: Sage

Race in Cyberspace (2000)

Editores: Beth Kolko y Lisa Nakamura

Editorial: Routledge

APÉNDICE B

Reproducimos en este apéndice un texto de ficción cibergótica publicado en la Red por la escritora Iris Carver (Marzo, 1999).

Unscreened Matrix: K-Goths and the Crypt

Once it was said that there are no shadows in Cyberspace. Now Cyberspace has its own shadow, its dark-twin: the Crypt.

Cybergothic finds the deep-past in the near future.

In cthellectronic fusion - between digital data-systems and Iron-Ocean ionic seething - it unearths something older than natural mortality, something it calls Unlife, or artificial-death.

Of A-Death there can be no lucid recollection, but only suggestion, seepage, hints ... and it is by collating, sifting, and shuffling-together these disparate clues that a pattern can be induced to emerge, a pattern which ultimately condenses into the looming tangled shapes of subtle but implacable destiny.

Sprawling beneath public cyberspace lies the labyrinthine underworld of the Datacombs ghost-stacks of sedimented virtuality, spiralling down abysmally into palaeodigital soft-chatter from the punch-card regime, through junk-programming, forgotten cryptocultures, fossil-codes and dead-systems, regressively decaying into the pseudomechanical clicking-relics of technotomb clockwork.

It is deeper still, amongst the chthonic switchings, cross-hatchings, and spectral-diagrammatics of unborn abstract-machines, that you pick-up the Main-Flatline into the Crypt. The Crypt is a splitting - a distance or departure - and it is vast. Nested into the cascading tick-shelves, it propagates by contagion, implexing itself through intricate terraces, galleries, ducts and crawl-tubes, as if an extraterrestrial megamodule had impacted into the chalk-out data-cliffs, spattering them with scorch-punctures and intestinally complicated iridium body-parts.

As it pulses, squirms, and chitters to the inhuman rhythms of ceaseless K-Goth carnival, it reminds you that Catajungle was never reducible to a sonic subgenre, but was always also a terrain: a sub-cartesian region of intensive diagonals cutting through nongeometric space, where time unthreads into warped voyages, splintering the soul.

Contemplating these immense vistas it seems woundingly implausible that they are mere simulation, supported by quantic electron distribution in the telecommercial fabric. Down here it makes more sense the other way, from the Outside, or Lemuria.

Strip-out everything human, significant, subjective, or organic, and you approach raw K-Matrix, the limit-plane of continuous cessation or Unlife, where cosmic reality constructs itself without presupposition, in advance of any natural order, and exterior to established structures of time. On this plane you are impossible, and because it has no end you will find - will have ultimately always found - that you cannot be, except as a figment of terminal passage, an illusion of waiting to be changed for cthulhoid-continuum of destratified hypermatter at zero-intensity. That is what A-Death traffic accesses, and what is announced by the burnt-meat smell - freighted with horrible compulsion - that drifts up to you, from the Zombie-dens.

So you continue your descent, into the Crypt-core, scavenging for an A-Death hit.

As you pass erratically through exchanges, participations, and partial-coalescences with the ghoulish-packs of the periphery, you change. Swarms and shoals include you, drawing you into collective fluencies, tidal motions, and the tropisms of multiplicity. You shed language like dry-skin, and your fear becomes peculiarly abstracted, metamorphosing into the tranquil horror of inevitability.

You pass across tiered platforms and along strobe-corridors painted in multilayered shadow, passing swirling dot-drifts and plex-marks, sub-chromatic coilings of blue-grey continuous variation, involving you in cumulations and dispersions of subtly shifting semi-intelligent shade-pattern. The teeming surfaces tell of things, inextricable from a process of thinking that no longer seems your own, but rather impersonal undertow: inaudible chattering, click-hiss turmoil of xenomic diagrams, and Crypt-culture traffic-signs, which are also lemurian pandemonium.

Order becomes uncertain.

It feels later.

Is it only now that you meet the Zombie-maker, swathed in shimmering reptile-skin, and obscenely eager to trade?

Oecumenic cash-money will do.

You sit in the coma-bay, and wait.

A glimpse at the toxin-flecked fangs of the giant thanatonic centipede - consecrated to Ixidod - then a sudden pain-jolt at the back of the neck, where the spine plugs into the brain.

Instantaneous paralysis, and crossing over. Even if you thought it was the first time, you remember.

The worst thing in the world.

Fake eternities of stationary descent to the impossible, cross-cut by
disintegrated furies of neuroelectric death-hurt.

An anonymous panic of inconceivable intensity swallowed by slow drowning, until you are gone - or stranded in a halo of intolerable feeling - which is the same, and cannot be, so that what is forever caught in the dark cthulhoid wave is a mere twist or fold of itself, carried unresisting into immensities of real unbeing, and nothing could ever happen except this ...
So say the K-Goths.

Glosario de términos

Anchura de banda Un canal de comunicación (por ejemplo, una línea telefónica) resiste una cantidad determinada de información dentro de un tiempo determinado. Esta cantidad por unidad de tiempo se denomina ancho de banda. Si se rebasa, la comunicación resulta demasiado lenta o bien queda totalmente colapsada.

Avatar La identidad utilizada por una persona en el ciberespacio. La existencia de un avatar significa que alguien ha utilizado los recursos del ciberespacio de manera que otros avatares reconocen una identidad estable cuando están conectados. Para crear un avatar, hay una serie de posibilidades virtuales, siendo la más común la de utilizar repetidamente un mismo nombre o descripción de sí mismo cuando se accede a una sala de *chat*. Un avatar también se crea indirectamente a partir de un estilo de escritura concreto que es identificado por el resto de los participantes. En algunas salas de *chat* los participantes utilizan un avatar gráfico, una figura que ellos mismos han diseñado, han tomado prestada o incluso han comprado. Más de un avatar puede ser creado y la relación entre estas identidades y la vida de alguien fuera de la Red es complicada.

Banner (o bandera) Publicidad en una página web consistente en un gráfico estático o animado, que se despliega al pinchar sobre ella. El tamaño común de los *banners* es de 468 x 60 píxeles.

BBS (*Bulletin Board System*) Ordenador que suele estar funcionando día y noche y al que uno puede conectarse vía telefónica. Los usuarios de ese ordenador pueden subir o bajar datos del mismo o conversar con otros usuarios. El nombre BBS proviene del tipo de intercambio de información que se lleva a cabo: los usuarios intercambian artículos (mensajes públicos) que se cuelgan en una especie de tablón de anuncios virtual, y cualquiera que acceda al ordenador puede leerlos allí, contestarlos y entablar así un debate.

Cibernética (Del gr. arte del piloto) f. *Med.* Ciencia que estudia el funcionamiento de las conexiones nerviosas en los seres vivos. // *Electr.* Ciencia que estudia comparativamente los sistemas de comunicación y regulación automática de los seres vivos con sistemas electrónicos y mecánicos semejantes a aquellos. Entre sus aplicaciones está el arte de construir y manejar aparatos y máquinas que mediante procedimientos electrónicos efectúan automáticamente cálculos complicados y otras operaciones similares (*Diccionario de la Lengua Española*).

Chatroom (o sala de *chat*) Entorno de la Red al que distintos participantes acceden para tener una conversación electrónica en tiempo real (“on-line”).

Cracker Es un *hacker* o pirata informático malicioso que rompe los sistemas de seguridad de ordenadores o redes para acceder, robar o destruir información valiosa.

Enlace (o “link”) Se utiliza en Internet en tres sentidos diferentes. Por un lado, designa en general una conexión entre distintos ordenadores (por ejemplo, a través de la línea telefónica). Con frecuencia no sólo se llama “enlace” a la conexión en sí, sino también al ordenador conectado. Finalmente, en la Red se denomina “enlace” a una referencia cruzada de una página a otra.

Flaming Se utiliza para referirse a las comunicaciones abiertamente hostiles, muchas veces dirigidas a los usuarios que han roto las reglas implícitas de la comunicación por ordenador. Ver “trolling” y “spamming”.

Gopher Sistema para organizar los recursos de Internet mediante el uso de menus.

Hacker Experto programador que devota gran cantidad de su tiempo a desentrañar los misterios más intrincados del funcionamiento de ordenadores y redes.

HTML (*Hypertext Markup Language*) es el Lenguaje de Marcación de Hipertexto, que se utiliza para visualizar documentos en la Web. El lenguaje HTML no es más que una serie de comandos que se insertan en

torno al texto, que le permiten definir y estructurar las partes de un documento y su organización dentro de éste, y es su herramienta de navegación específica la que se encarga de leer esos comandos HTML y de dar formato a ese documento de la manera que mejor se adapte a su terminal. Los archivos que contienen documentos que utilizan este lenguaje tienen la extensión .html, aunque cambian a .htm cuando se trabaja en un entorno DOS.

HTTP (Hypertext Transport Protocol) Protocolo de Transporte de Hipertexto, es el método que emplea la Red para mover información, y permite que tanto el servidor remoto como la herramienta de navegación trabajen conjuntamente.

Interfaz Término de la electrónica, del inglés *interface*, superficie de contacto; Zona de comunicación o acción de un sistema sobre otro (*Diccionario de la Lengua Española*).

Internet Protocol (IP) El método estándar de transferencia de datos en Internet.

Internet Relay Chat (IRC) Nombre que recibe el sistema mediante el cual los usuarios de Internet pueden “conversar” en un tiempo real.

LED (Light Emitting Diode) Diodo electroluminiscente (DEL); **LED display**, **LED Readout**, panel de visualización a base de diodos electroluminiscentes (Ginguay, 1985:112).

Listservs (o Lista de correo) Una especie de “grupo de debate privado” en Internet. Funciona como una dirección de correo electrónico, sólo que detrás no se esconde una única persona, sino una lista con direcciones de otros usuarios de Internet. A través de este sistema de distribución se reenvían copias de un mensaje enviado a la lista de correo a todos los participantes de la lista.

Lurker Se denominan “lurkers” (del inglés “to lurk”, “acechar a escondidas”) los usuarios de la Red que leen en los grupos de noticias (“Newsgroups”), sin participar en la redacción de artículos, y por tanto, sin darse a conocer.

Lynx Es un buscador de texto para la Web que, a diferencia de Netscape, no puede mostrar imágenes o manejar documentos escritos con el lenguaje informático Java, pero, precisamente por eso, es mucho más rápido. *Lynx* fue concebido y desarrollado en el Academic Computing Services de la Universidad de Kansas.

MOOs Ver MUD.

MTV Canal de televisión de vídeos musicales.

MUD Acrónimo del inglés “Multi-User Domain”. Espacios virtuales en los que varios usuarios pueden encontrarse a la vez. Son mundos virtuales normalmente creados a base de texto. También reciben los nombres de **MUSHES**, **MUCKS** y **MOOs**.

Newsgroups Un grupo de debate. En él, participantes de todo el mundo debaten sobre un tema (que da nombre al grupo). Actualmente existen miles de grupos distintos, pero no todos los servidores disponen de ellos.

Nódulo (o “node”) Cualquier elemento conectado a un ordenador, puede ser incluso una impresora. En el lenguaje crítico sobre hipertextos, se utiliza como sinónimo de “enlace”, para referirse a cada una de las páginas que forman un hipertexto.

PC (Personal Computer) Los ordenadores personales se introdujeron de manera comercial a principios de los años ochenta, sustituyendo a los macro ordenadores que normalmente sólo podían utilizarse de modo comunal, dentro de una institución pública o gran empresa.

Píxel Es la abreviatura fonética de la expresión inglesa *picture element*. Se utiliza en los campos de la fotografía, las telecomunicaciones, la televisión y la informática para referirse al menor de los elementos de una imagen al que se puede aplicar individualmente un color, una intensidad o que se puede diferenciar de los otros mediante un determinado procesamiento como la fotografía, la telecopia o la televisión. Un sinónimo en español es *elemento de imagen* (*Gran Enciclopedia Larousse*).

Protocolo Una colección de disposiciones y normativas, por ejemplo para la comunicación entre ordenadores. Ver **Internet Protocol**.

Spamming Se refiere a las comunicaciones que transgreden la máxima de cantidad (Grice), inundando los buzones con información no solicitada.

Telnet Un programa que permite introducirse en otros ordenadores vía telefónica.

Trolling Es el acto de enviar un mensaje deliberadamente capcioso, y provocar así las llamadas “flamewars” o diatribas.

UNIX Lenguaje informático utilizado comúnmente para controlar los ordenadores que forman el ciberespacio.

URL Acrónimo que corresponde a *Uniform resource Locator*, Localizador Uniforme de Recursos. Se trata de un medio estándar para hacer referencia a un elemento y nos permite indicar la ubicación telemática del recurso al que hemos accedido, independientemente de cual sea su formato, y que se puede encontrar en su propio disco local o en un centro de Internet al otro lado del mundo. En un URL, el tipo de protocolo utilizado para acceder al servidor WWW siempre se sucede de dos puntos (:) mientras que los datos que van después de estos dos puntos se refieren a información más específica. Las dos barras inclinadas (//) indican que lo que viene a continuación es una dirección de host válida de Internet. El formato sería:
protocolo://nombre_host:puerto/path_directorio/nombre_archivo.

Usenet Usenet es una red independiente, formada por grupos de debate (“Newsgroups”), que ha sido absorbida por el conjunto de Internet. A menudo se utiliza como sinónimo de Internet, lo que da motivo a confusiones.